Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,-
Italien Lit 11.800 Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50 Österreich öS 80,-
Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 900,- ISSN 0947-7810

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Map

11/99 nur DM 9,90

Die Nr.1

100 GEHEIMTIPS + MEGAPOSTER ZU C&C



MIT 2 CD-ROMs

PHARAO

EXKLUSIV: Das komplette Tutorial und der erste spielbare Level des vielversprechenden Caesar-3-Nachfolgers.

PRINCE OF PERSIA 3D

EXKLUSIV: Die spielbare Demo des Tomb-Raider-Rivalen. Spannungsgeladene Action und geniale Jump&Run-Einlagen.

EARTH 2150

EXKLUSIV: Gigantische 220-MB-Demo mit zwei packenden Missionen, Multiplayer-Karten plus Skirmish-Modus!

DRIVER

Neue Demo des Action-Knallers. Mit Direct3D- und Glide-Support!

HEISSE VIDEO-REPORTAGEN: Gothic, Autobahn Raser 2, ECTS-Messebericht, u.a.

27 NEUE PATCHES, TREIBER UND TOOLS: Dungeon Keeper 2, Jagged Alliance 2, GTA London Add-On, u.v.m.

MEGATEST! WARUM AGE OF EMPIRES 2 BESSER IST ALS C&C3!

16 Seiten Testbericht und Lösungshilfen

DIE HITS FÜR 2000

Alle heissen Premieren von der Spielemesse ECTS


WarCraft 3


Grand Prix 3


C&C Renegate



Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

Endlich im Test: Driver, Homeworld, NHL 2000. 40 Seiten Spieletips: u.a. Drakan, Driver.
Im Hardware-Teil verständlich erklärt: Schritt für Schritt zum eigenen Spiele-Netzwerk.

WHATS UP?

Europa-Tournee

Do., 26. Aug. 1999

Eigentlich ein Donnerstag wie jeder andere. Doch heute ist kein normaler Tag, heute ist T-Day. Erstverkaufstag von *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* in Deutschland. Wir wollen ein Kamerateam losschicken, um diesen historischen Moment in Bild und Ton festzuhalten. Skeptische Stimmen erheben sich: „Da geht doch eh kein Mensch hin – wer wartet wegen eines Spiels schon morgens um 9 Uhr vor der Ladentür?" Die Filmcrew macht sich dennoch auf den Weg – und trifft auf Dutzende von *C&C*-Fans, die extra aufgestanden sind, um so früh wie möglich eines der ersten Exemplare abzustauben. Was sich sonst am T-Day abgespielt hat? Schnell vorblättern auf Seite 28, filmdokumentarische Aufnahmen gibt's zusätzlich auf der Cover-CD-ROM. Kleine Randnotiz: Am Abend wird das Westwood-Echtzeitstrategiespiel deutschlandweit über 80.000 Mal über den Ladentisch gegangen sein. Rekord!

Fr., 27. Aug. 1999

Der Tag danach: Electronic Arts meldet 100.000 verkaufte *C&C 3*-Exemplare – schon jetzt Gold!

So., 29. Aug. 1999

Auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin hängt das Titelmotiv der Jubiläumsausgabe 10/99 großformatig am PC-Games-Stand. Hunderte von Messebesuchern fragen uns, ob man denn dieses „Poster" mit dem diabolisch dreingrinsenden Kane käuflich erwerben könne. Die schlechte Nachricht: Nein, kann man nicht. Die gute Nachricht: Sie bekommen es gratis als Zugabe zu dieser Ausgabe. An dieser Stelle nochmals ein herzliches Dankeschön von Seiten der Redaktion an alle Gäste unseres Standes für die vielen interessanten Gespräche. Wir hoffen, die ausgeschenkten Energy-Drinks haben gemundet.

Mo., 30. Aug. 1999

Seit heute gibt es 200.000 *C&C 3*-Besitzer in Deutschland – Platin nach gerade mal fünf Tagen. Das hat noch nie ein Spiel geschafft. Electronic Arts wird noch auf der IFA mit Gold- und Platin-CDs dekoriert. Jetzt will der Hersteller das bislang einzige Doppelplatin-PC-Spiel (*Anno 1602*) schlagen und langfristig eine Million *C&C 3* allein in Deutschland verkaufen. PC Games wettet dagegen und verweist auf den abschließenden Testbericht ab Seite 102, wo wir auch die Mehrspieler-Features genauestens sezieren.

So., 05. Sep. 1999

Megaspielemesse ECTS in London – erstmals enthüllen die Spielehersteller ihre Geheimprojekte fürs Jahr 2000, darunter solch vielversprechende Titel wie *WarCraft 3, Grand Prix 3, C&C Renegade* und *Battle Isle 4*. Im Gegensatz zum vergangenen Jahr, in dem wir aus Mangel an Beweisen hinsichtlich guter Spiele freiwillig auf einen Messebericht verzichteten, gibt es 1999 Bahnbrechendes aus allen Genres gleich im Dutzend zu sehen. Mehr über die ECTS erfahren Sie in einem elfseitigen Messespecial ab Seite 32.

Mo, 06. Sept. 1999

Eigentlich sollte man annehmen, der Designer von Spielen wie *Doom* und *Unreal* und die Vorsitzende der deutschen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) hätten sich nix zu sagen. Doch Spieleguru Jay Wilbur und Elke Monssen-Engberding hatten sich eine ganze Menge zu sagen – genau aus diesem Grund hat sie PC Games ja auch an einen Tisch gebracht, zusammen mit anderen hochkarätigen Spielmachern. Am Rande der ECTS ging es um die Frage: Warum wird in Deutschland indiziert? Was wird indiziert? Und macht es überhaupt Sinn, zu indizieren? Lesen Sie auf Seite 50, welche Argumente beide Seiten ins Feld führten und ob Hoffnung besteht, daß lila statt rotem Blut und Cyborgs statt Soldaten vielleicht bald der Vergangenheit angehören.

Fr., 17. Sept. 1999

Selten bot sich PC-Besitzern eine so große Auswahl an genialen Spielen wie in diesem Monat. Soll's ein spannendes Ganoven-Rennspiel sein? Kaufen Sie *Driver*. Wie wär's mit einem prächtigen Echtzeitstrategiespiel mit genialer Grafik und viel mittelalterlichem Flair? Besorgen Sie sich *Age of Empires 2*. Und wenn Sie mal eines der verflixt angesagten 3D-Strategiespiele ausprobieren wollen, das obendrein einfach zu bedienen ist und Ihnen so richtig Gehirnschmalz abverlangt, dann wird Sie *Homeworld* von Havas Interactive förmlich aus dem Stuhl pusten. Wie sich die Wertungen 89%, 90% und 93% auf diese drei Toptitel verteilen, lesen Sie ab Seite 86, 136 und 152.

Einen traumhaften Oktober und viel Spaß beim Lesen und Spielen wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



MAGAZIN

RUBRIKEN

SPECIAL

Age of Empires 2

Endlich ist es da! Der Nachfolger zu einem der erfolgreichsten und mitreißendsten Echtzeitstrategiespiele erweist sich mit phantastischen Kampagnen, vorbildlicher Spieltiefe und nicht zuletzt einer atemberaubenden Grafik als absolutes Monumentalwerk. Alles über das grandiose Missionsdesign, die verschiedenen Völker und die neuen Taktiken lesen Sie in unserem zehnseitigen Megatest ab Seite 86.

86

PREVIEW

REVIEW

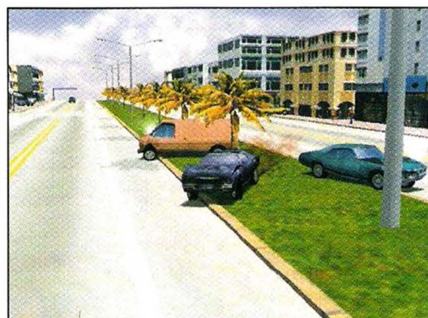
HARDWARE

TIPS & TRICKS

KURZTIPS









CD-ROM

Die praktischen CD-Booklets mit den Anleitungen liegen im Heft. Die Backlays finden Sie auf Seite 259.

DEMO-CD

Driver ____ 60 MB
Spaß und Spannung sind bei den wilden Hetzjagden auf Miamis Straßen garantiert.

Pharao ____ 120 MB
Ein funktionierendes Wirtschaftssystem in der Wüste? *Pharao* zeigt wie es geht.

Prince of Persia 3D ____ 80 MB
Nicht nur Lara kann begeistern, auch der Prince sorgt für Kurzweil vor dem Monitor.

Thandor ____ 38 MB
Wir stellen Ihnen das neue und vielversprechende Echtzeitstrategiespiel von Innonics vor.

SPECIALS

Feedback C&C 3 ____ 0,2 MB

Gamespy ____ 1,5 MB

Lesereinsendungen ____ 40 MB

Veranstaltungskalender ____ 0,2 MB

WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion) ____ 1 MB

GTA London 1961 ____ 8 MB

VIDEOREPORTAGEN

Videoreportage: Autobahn Raser 2 ____ 37 MB
Harald Wagner bei Davilex: Was machen die Holländer bei uns auf den Autobahnen?

Videoreportage: Gothic ____ 27 MB
Wir haben den erfolgversprechenden deutschen Genremix von Piranha Bytes genauer untersucht.

Videoreportage: Lara – Das neue Tomb-Raider-Model ____ 28 MB
Neues Model – neuer Look. Das erste Photoshooting der neuen Schönheit Lara Weller.

Videoreportage – T-Day: Der EVT von C&C 3 ____ 21 MB
Petra Maueröder stellte die Frage: Ist *Command & Conquer 3* wirklich so heiß begehrt?

Videoreportage: ECTS – Messebericht ____ 76 MB
Schauplatz London – der alljährliche Treffpunkt der Spieleindustrie. Wir präsentieren die Highlights.

BUGFIXES

Civilization: Call to Power (e) ____ v1.2

Delta Force (euro) ____ Update

Dungeon Keeper 2 ____ Bonus Packs

Dungeon Keeper 2 von v1.50 (e) ____ v1.51

Fly! Beta (e) ____ v1.01.77

Half-Life von v1.0.1.1 (d) ____ v1.0.1.3

Half-Life von v1.0.0.9 (e) ____ v1.0.1.3.

Exklusiv:

Prince of Persia 3D

Lange Zeit war es still um den Prinzen. Nach gut zehn Jahren präsentiert uns TLC nun ein Action-Adventure, das sich sehen lassen kann. Mit einem komplexen Levelaufbau und dynamischen Schwertkampfszenen werden Sie mit *Prince of Persia 3D* ins Abendland versetzt.

Exklusiv:

Pharao

Was sich im antiken Rom bewährt hat, muß auch im guten alten Ägypten funktionieren – dachte sich Sierra und setzte das Spielprinzip von *Caesar 3* in der Wüste von Afrika um. Und tatsächlich, der Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie macht auch in neuer Aufmachung wieder eine Menge Spaß.

Hidden and Dangerous (us) ________ v1.2
Jagged Alliance 2 (e) ________ v1.05
Might and Magic VII (e) ________ v1.1
Panzer General 3D (d) ________ v1.01
Panzer Genreal 3D (d) ________ v1.02
Re-Volt (e) ________ Patch #1
Warzone 2100 (e) ________ v1.07
X – Beyond t. Frontier von v1.0 (d) v1.08
X – Beyond t. Frontier von v1.3 (d) v1.08

BONUS CD

Earth 2150 ________ 300 MB
Der Command & Conquer-Konkurrent ist da. Spielen Sie zwei Missionen exklusiv bei uns.

FreeSpace 2 ________ 97 MB
Neue Abenteuer im Weltraum warten auf Sie. Wie es funktioniert, zeigt unsere Demoversion.

Gorky 17 ________ 250 MB
Nach Incubation endlich wieder rundenbasierte Strategie, die auch Skeptiker überzeugen kann.

MiG Alley ________ 72 MB
Eine Flugsimulation vom Feinsten. Nach langer Zeit nun auch als Demoversion zum Selbertesten.

Rayman 2 ________ 66 MB
Ubi Softs kleiner Hüpfknecht ist wieder da. Schon vor dem Testbericht können Sie probespielen.

Septerra Core ________ 97 MB
Japanischer Manga im Stil von *Final Fantasy VII* aus dem Hause TopWare Interactive.

Unter Schwarzer Flagge ________ 121 MB
Daß es die Piraten nicht immer leicht hatten, können Sie anhand unserer Demoversion sehen.

HARDWARE

3dfx Voodoo3 ________ v1.02.18
Asus Live für 3800 ________ v3.4
Asus Tweak Utility ________ v2.03
Asus V3800 AGP Treiber ________ v209 Beta 2
ATI Rage 128 Treiber ________ v6.20 CD 29
CL 3D B Banshee ________ Treiber
Elsa Erazor II 9x ________ v0400-0011
Elsa Erazor III 9x ________ v0200-0029
Entech PowerStrip ________ v2.51.07
Matrox G400 ________ OpenGL ICD
Matrox Treiber ________ Uninstaller
Matrox G200 G400 ________ v5.25
RIO Port Audio Manager ________ v2.0
VIA AGP 3.55 für MVP3 Motherboards ________ v3.55

PC GAMES PLUS*

*Diese CD befindet sich nur in der PC-Games-PLUS-Edition für DM 19,80

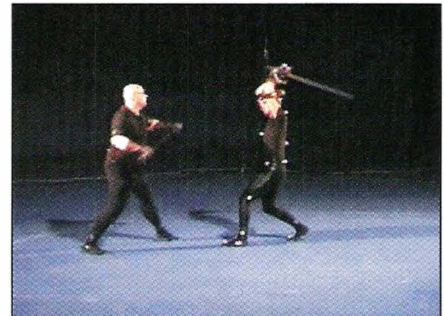
Vollversion: Star Trek – Starfleet Academy (Cadet Briefing)



Seit ihrer Entstehung besteht der ausdrückliche Auftrag der Starfleet Academy darin, junge Frauen und Männer geistig, moralisch und körperlich auf den rauhen Alltag eines Kommandos vorzubereiten. Diejenigen, die die Academy abschließen und zum Raumflotten-Offizier ernannt werden, werden von jenem Tag an Kommandanten der gewaltigsten Raumflotte der Galaxie sein. Dies ist eine enorme Verantwortung, die noch kein Kadett auf sich nehmen kann. Sie auf die Übernahme dieser Verantwortung vorzubereiten, ist die Hauptaufgabe der Raumflotten-Offiziere, die als Ausbilder eingesetzt werden. Können Sie diese Aufgabe meistern?



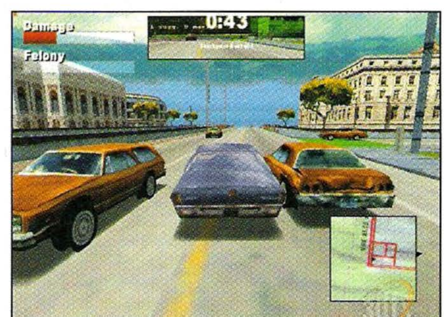
CD 1 **Videoreportage**
Autobahn Raser 2
Harald Wagner war für Sie auf deutschen Autobahnen unterwegs. Sind Holländer mit Wohnwägen wirklich ein Bug im Spiel?



CD 1 **Videoreportage**
Gothic
Nach tagelangem Motion Capturing konnte uns Piranha Bytes die ersten gerenderten Spielszenen aus *Gothic* präsentieren.



CD 1 **Videoreportage**
ECTS – Messebericht
Europas größte Computerspielemesse – welche Neuheiten erwarten uns im Jahr 2000?



CD 1 **Demoversion**
Driver
Wilde Verfolgungsjagden und protzige Motoren sorgen in GT Interactives neuem Rennspiel-Knüller für jede Menge Fahrspaß.

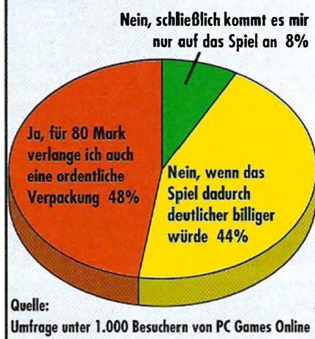
3D-SHOOTER & 3D-ACTION



Oliver Menne über Verpackungskünstler

Wer mindestens die Grundschule hinter sich hat, wird sich noch erinnern, daß Zahnpasta-Tuben vor nicht allzu langer Zeit in Pappkartons verkauft wurden. Und Anfang der 90er Jahre ging die amerikanische Schallplattenindustrie dazu über, ihre Tonträger nur noch im sogenannten Jewel-Case, also jener Rittersport-Schokoladen-großen Plastikhülle, anzubieten. Prima Sache, gut für die Umwelt und gut für den Hersteller. **Bei PC-Spielen spielt der Umweltschutz allerdings kaum eine Rolle, da die Packungen nicht selten über Jahre hinweg aufbewahrt werden.** Auch die Umfrage zeigt, daß die meisten PC-Games-Leser für ihr Geld auch einen entsprechenden Gegenwert verlangen, der eben nicht nur aus dem Spiel selbst besteht. Groß ist allerdings die Enttäuschung, wenn in einer riesigen Packung lediglich ein Jewel-Case herumpoltert, mit einem dünnen Booklet statt einem ordentlichen Handbuch. Mein Tip: Der Überraschungsei-Klappertest bei verdächtig dicken Packungen schützt vor buchstäblich leeren Versprechungen. **Wenn sich die Hersteller wie in den USA etwas mehr Mühe mit ihren Packungen geben würden (durch aufwendigen Goldfoliendruck, Stanzungen, Beilagen in Form von Postern, Pins etc.), wären sicherlich auch mehr Spieler bereit, 80 Mark für ein Spiel bezahlen.**

Würde es Sie stören, wenn PC-Spiele wie Musik-CDs angeboten würden (also ohne Verpackung)?

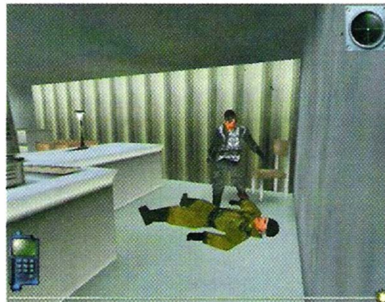


Quelle:
Umfrage unter 1.000 Besuchern von PC Games Online

Mission: Impossible

Und Infogrames macht's doch möglich

In der Rolle von Ethan Hawk bekämpfen Sie rund um die Welt Bösewichte, allerdings nicht in Rambo-Manier, sondern eher im Geheimen. *Mission: Impossible* erinnert an eine moderne Version von *Dark Project: Der Meisterdieb* und ermöglicht es, Gegner zu umgehen, anstatt sie einfach zu erschießen. Das hat den Vorteil, daß kein Alarm ausgelöst wird, der neue Gegner auf den Plan ruft. Bleibt zu hoffen, daß die Entwickler bei der Umsetzung dieses Spiels von der Nintendo-64-Konsole mehr Erfolg haben als andere Teams mit ihren Konvertierungen.

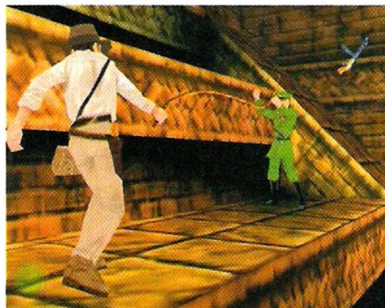


Als Ethan Hawk sollen Sie in geheimer Mission die Welt vor dem Untergang bewahren.

Indiana Jones 5

Wo bitteschön sind die Gegner?

Anfang Dezember soll Indy endlich auf die PC-Bildschirme zurückkehren – die Verspätung des Action-Adventures beträgt inzwischen etliche Monate. Was war passiert? Als PC-Games-Korrespondent Stangl zuletzt im Juni bei LucasArts vorbeischaute, wähnte sich Produzent Wayne Cline fast am Ziel der Entwicklungsarbeiten. Nur die Gegner müßten noch richtig plaziert und der Schwierigkeitsgrad optimiert werden. Genau da liegt die Schlange im Pfeffer, denn das Positionieren der bösen Kommunisten in den schicken 3D-Welten erwies sich als ziemlich problematisch. Immer wieder klagten Betatester über entweder zu wenige oder zu viele Angreifer. In den nächsten Wochen will das Team die Probleme in den Griff bekommen.



Plazierung und Verhalten von Indys Gegnern bereitet LucasArts noch Probleme. Rechtzeitig zu Weihnachten soll Indy 5 endgültig im Laden stehen.

Babylon 5

Havas Interactive zieht die Notbremse

Aus und vorbei: Die Entwicklung von Sierras Actionspiel zur erfolgreichen Science-Fiction-Serie *Babylon 5* wurde überraschend eingestellt und das Entwicklerteam aufgelöst. Tragisch: Gerade als die Spieldesigner die Arbeiten an der Grafikengine beendet hatten und die ersten Missionen designen wollten, kam das Aus. Ob das Team mit *Babylon 5* beziehungsweise der Engine einen neuen Vertrieb suchen darf, ist noch ungewiß; die Rechte an *Babylon* liegen (noch) bei Sierra.



Löste bei den Fans der Serie Riesenproteste aus: die Einstellung des Sierra-Titels Babylon 5.

Max Payne

3D-Action à la Matrix

Wenn es ein Spiel gibt, auf das sich selbst verwöhnte Redakteure so richtig freuen, dann ist es das 3D-Action-Epos *Max Payne*, eine Koproduktion zwischen der finnischen Firma Remedy, 3D Realms (*Duke Nukem Forever*) und Gathering of Developers. Undercover-Cop Max Payne ballert sich seinen Weg durch die Unterwelt New Yorks; Kameraeinstellungen, Story und Atmosphäre erinnern an Top-Actionfilme, die Grafik ist schlichtweg atemberaubend. Wann zu kaufen? „Wenn's fertig ist."



Das kann auch Keanu Reeves nicht besser: Max Payne läßt's mächtig krachen.

Daikatana

Neue Bilder veröffentlicht

Die Zeit der Skandale und öffentlichen Auseinandersetzungen scheint vorbei – Chefdesigner John Romero und seine Kollegen von Ion Storm haben sich festgelegt: *Daikatana* erscheint nun definitiv im Dezember. Um dieses Versprechen zu untermauern, hat man zwei neue Bilder des Fantasy-3D-Actionspiels veröffentlicht, die – sofern sie nicht nachträglich korrigiert wurden – eine überraschend erstklassige Grafik versprechen.





Ion Storm antwortet auf Häme und Kritik mit vielversprechenden Screenshots.

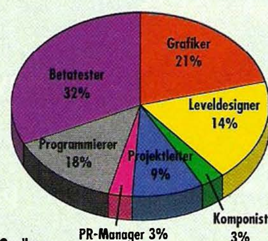
& Rollenspiele Adventures



Thomas Borovskis sinniert über Traumjobs

Was ist ein Traumjob? Wenn ich – beispielsweise anläßlich einer Spielemesse wie der IFA – die leuchtenden Augen mancher Leser sehe, dann weiß ich: Ich hab' einen. Petra hat einen, Harald hat einen – und meine vielen fleißigen Kollegen in der Redaktion haben ebenfalls einen. **Das Hobby zum Beruf zu machen**, ist ein Wunsch, den sich allerdings nicht jeder erfüllen kann. Fast täglich kommen Bewerbungen von 16- bis 20jährigen Spielefreaks bei uns an, die ich trotz fachlicher Kompetenz in 99,9 Prozent aller Fälle leider zurückschicken muß. Warum? Redakteure kosten Geld (auch wenn Rainer etwas anderes behauptet) und brauchen Platz (Rainer davon besonders viel) – und beides ist in jeder Firma nicht unendlich vermehrbar. Leider! **Für einen unserer Leser konnte ich den Traum aber doch in Erfüllung gehen lassen.** Sein Name: Daniel Kreiss. Sein Alter: 20. Seine eingereichten Probeartikel, sein umfangreiches Fachwissen und sein sympathisches Wesen haben uns überzeugt, nun doch einen weiteren Arbeitsplatz in der PC-Games-Redaktion zu schaffen. Ab der nächsten Ausgabe werden Sie sich selbst überzeugen können, was der Ex-Frankfurter auf dem Kasten hat. Für die vielen anderen, die leider nicht zum Zug gekommen sind, gibt es freilich noch viele andere Möglichkeiten. Als kleinen Denkanstoß für alle Unentschlossenen fragten wir nach den begehrtesten Jobs in der Spielebranche. Vielleicht ist ja was für Sie dabei?

Welcher Job in der Computerspiele-Industrie wäre Ihnen am liebsten?

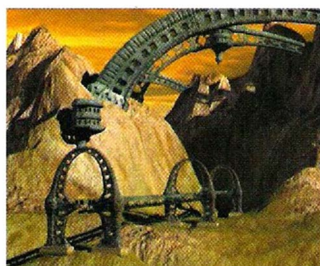


Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Schizm

Myst und ein bißchen mehr

Project Two (*Jazz Jackrabbit*) bereitet für März 2000 den Start eines von *Myst* inspirierten Spieles vor: Das hochauflösende 3D-Adventure *Schizm* (vorrangig ausgelegt für DVD) wird Sie aus der Ich-Perspektive durch skurrile 360-Grad-Renderwelten schicken, um Rätsel ganz klassischer Machart zu lösen. Zwei steuerbare Charaktere können getrennt bewegt werden, müssen stellenweise jedoch kooperieren. Von der Masse absetzen soll sich der Titel durch ein packendes Science-Fiction-Szenario, räumlichen Klang und einen vollständig nichtlinearen Spielablauf.



Das geschulte Auge erkennt: Der Geist von Myst hat auch Schizm inspiriert.

Wheel of Time

Zeichen der Zeit

Auf Basis einer verbesserten Version der *Unreal*-Engine erstellt Legend Entertainment gerade einen mehrspielerfähigen Mix aus Ego-Shooter, Adventure, *Dungeon Keeper* und Rollenspiel. Der 3D-Schönheit werden Ideen und unzählige Romanfiguren des Fantasy-Autors Robert Jordan zugrunde liegen – vertreten als gesprächige Charaktere. Die Spielziele sind der Aufbau einer Festung, deren Verteidigung mit Hilfe von über 100 Zaubersprüchen und Fallen sowie die Eroberung von Feindesland. Bereits am 20. Oktober steht die Veröffentlichung an.



Legend Entertainment zeigt, was mit der Unreal-Engine immer noch möglich ist.

Hype – The Time Quest

Playmobil wird erwachsen

Mit *Hype*, dem jüngsten Playmobil-Epos, verspricht Ubi Soft ein selbstironisches Action-Adventure im *Tomb Raider*-Stil, das Sie als rachelüsternen König auf Zeitreisen schickt. Zu den Fähigkeiten des Helden zählen der Schwertkampf, die Magie, das Schießen sowie das Drachenreiten. Stilsichere 3D-Umgebungsgrafiken und über 50 herzallerliebste Plastikcharaktere sollen eine Brücke zwischen Jung und Alt schlagen – ab Ende des Jahres bei Ihrem Händler.



Kein Kinderkram: Hype überzeugt durch eine dichte Atmosphäre und tolle Rätsel.

Summoner

Märchenhaftes Rollenspiel der Freespace-Macher

Voraussichtlich im Herbst 2000 wird Volition (*Descent Freespace*) dem Rollenspiel-Genre buchstäblich eine neue Perspektive hinzufügen. In *Summoner* lenken Sie eine Gruppe von vier Helden durch eine riesige Fantasywelt – aus der *Tomb Raider*-Perspektive und in 3D! Hauptfigur Joseph ist ein gescheiterter Magier, der die Kraft hat, mächtige Dämonen zu beschwören, was neben den üblichen Mausklick-Attacken auch die bevorzugte Kampfart werden wird. Abgesehen von phantastischen Licht- und Schatteneffekten wird *Summoner* über eine dynamische Kameraführung verfügen, um die Zauberer und Monster in den rechten Blickwinkel zu setzen.



Rein optisch erinnert Summoner an einen typischen Action-Shooter; Volition verspricht aber Spieltiefe und Charakterentwicklung wie bei Baldur's Gate.

Armalion

Neuer Schwarze-Auge-Titel

Fantasy Productions (*Perry Rhodan*) und Ikarion (*Demonworld, Hattrick! Wins*) kooperieren bei der Entwicklung eines PC-Spiels, das auf dem *Schwarze Auge*-Universum basiert. Titel: *Armalion*. Die Genre-Einordnung fällt insofern schwer, als *Armalion* ein „Echtzeitstrategiespiel mit Rollenspiel- und Abenteuer-Elementen" darstellt; Söldner sollen dabei eine von Dämonen beherrschte Provinz befreien. Was die brandneue Grafikengine zu leisten vermag, dürfen Sie frühestens im 1. Quartal 2001 (ja, zweitausendeins!) ausprobieren.

Gorky 17

Ab Mitte Oktober

Unverhofft kommt oft: Derweil TopWare Interactive das Echtzeitstrategiespiel *Earth 2150* nach hinten verschiebt, wird das Rollenspiel *Gorky 17* am 15. Oktober veröffentlicht. In der nächsten Ausgabe präsentieren wir Ihnen den Test.

Throne of Darkness

Diablo-Klon eingestellt

Acclaim gab am Rande der ECTS bekannt, daß die Entwicklung des Action-Rollenspiels *Throne of Darkness* eingestellt wurde. Schon anhand der ersten Studien war absehbar, daß Technologie und Spieltiefe nicht mit neuzeitlichen Titeln wie *Diablo 2*, *Nox* oder *Baldur's Gate* mithalten können. Dies ist umso erstaunlicher, als hinter *Throne of Darkness* die Firma Click Entertainment steckt – gegründet vom Chefprogrammierer und Chefgrafiker des Blizzard-Megahits *Diablo*.

& RENNSPIELE SPORT



Florian Stangl über Golden Oldies

Alt muß nicht gleich schlecht sein, stimmt's? Meine Wenigkeit zum Beispiel hört sich immer noch viel Musik aus den 80er Jahren an, abwechselnd mit aktuellen Stücken. Da dank CD-Technologie die betagten Lieder kaum an Qualität verloren haben, ist der Genuß ungetrübt. Bei PC-Spielen sieht das anders aus, denn die sind meist schon nach sechs Monaten ein alter Hut. **Trotzdem kramen bemerkenswert viele unserer Leser gerne wieder liebgewonnene Klassiker hervor, um sie erneut zu spielen.** Auch ich habe erst kürzlich wieder das gute, alte *NHL Hockey 95* installiert, um das damalige Spielgefühl mit der aktuellen Version *NHL 2000* zu vergleichen. Zugegeben, das Auge spielt mit, und 3D-Grafik ist schon was Feines, aber die 95er Version spielt sich immer noch erste Sahne. Auch als ich kürzlich *StarCraft* wieder aus der Garage kramte, war der Spielspaß keineswegs geringer als beim ersten Mal, *Tiberian Sun* hin oder her. Woran mag es liegen, daß viele unserer Leser gerne ältere Titel erneut spielen? **Es liegt wohl vor allem daran, daß die Zahl der „Muß haben!"-Spiele bedenklich gering ist.** Bevor ich mein Geld für ein neues Spiel ausgebe, das modernste 3D-Technologien unterstützt, überlege ich lieber zweimal, ob einer meiner Klassiker nicht vielleicht mehr Spielspaß besitzt. Natürlich ist die Verlockung groß, stets das Neueste zu besitzen, aber manchmal sind Klassiker einfach besser. **Oder kennen Sie ein Spiel, das besser als das kultige *Elite* ist?**

Wie oft holen Sie Spiele aus vergangenen Jahren wieder hervor, um Sie erneut zu zocken?



Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Supreme Snowboarding

Bretter, die die Welt bedeuten



Dank der zugeschneiderten Engine wirken die Bewegungen äußerst realistisch.

Skifahrer sind von Snowboardern insofern leicht unterscheidbar, als Snowboarder die meiste Zeit mit dem Hosenboden voraus über die Hänge rutschen. Wie es die Könner machen, demonstriert Infogrames in der ersten PC-Snowboard-Simulation, die voraussichtlich noch in diesem Jahr auf den Markt kommt. Hier sausen Sie als einer von mehreren weltbekannten Spitzenfahrern mit einem Affenzahn abwechslungsreich gestaltete Pisten hinab. Alpine Strecken und Trainingsparcours sind genauso integriert wie Halfpipes für erfahrene Freestyler. Technisch bietet der Titel wahrhaft Herausragendes: Neben detailreich designten Figuren und wunderschönen 3D-Landschaften haben die Entwickler für exzellente Lichteffekte gesorgt.

NASCAR Racing 3

Kreislaufstörung

Neue Texturen und detailliertere Fahrzeugmodelle sollen die Fahrten auf den Rundkursen interessanter machen. Die amerikanische Version von *NASCAR Racing 3* ist längst erhältlich, die britische Fassung ging am 16. September in Produktion – nur die deutsche Ausführung läßt noch auf sich warten. Die grafisch stark verbesserte Folge der Rennspiel-Serie soll durch eine deutliche Erhöhung der Künstlichen Fahrerintelligenz und neue Tuningmöglichkeiten eine neue Herausforderung bieten. Auch neue Strecken aus der Busch Grand National Series wird das von Papyrus entwickelte Programm enthalten, allerdings sind diese genauso oval wie die 19 bekannten Strecken des Winston Cups – und damit für Formel-1-Fans ähnlich unattraktiv.



Bereits ab Anfang Oktober dürfen NASCAR-Fans ihre ersten Runden drehen.

Sega Rally 2

Zieleinlauf verpaßt



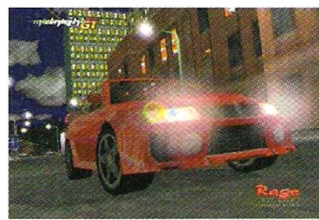
Typisch Sega Rally: Pfeile und Ansagen weisen auf gefährliche Kurven hin.

Um die Einführung der Sega-Konsole Dreamcast in Deutschland am 14. Oktober '99 nicht unnötig zu erschweren, kommt die 1:1-PC-Umsetzung von Segas Parade-Rennspiel *Sega Rally 2* erst gegen Weihnachten in die Läden. Gegenüber seinem Videospiele-Vorbild soll die PC-Variante eine präzisere Steuerung, eine höhere Auflösung (800x600 Bildpunkte) und einen ausgebauten Mehrspielermodus bieten – neben den Standard-Features wie dem guten Dutzend Kursen, bekannten Rennwagen (unter anderem Toyota Celica) und vier Spielmodi. Was der *Colin McRae*-Konkurrent taugt, erfahren Sie in PC Games 12/99.

Midnight GT

Bei Nacht und Nebel

Ausschließlich nachts finden die Rennen statt, die Rage im Rennspiel *Midnight GT* austragen läßt. In Städten, auf Rundkursen und sogar Offroad fährt der Spieler in einem Liga-System um die diversen Meisterschaften. Unterschiedliche Fahrzeugklassen sollen das Rennspiel für Anfänger und Profis gleichermaßen interessant machen, aber auch an Design-Interessierte wurde gedacht: Im Pininfarina-Cup werden Konzept-Fahrzeuge des italienischen Designers verwendet. *Midnight GT* basiert auf einer speziell für das Spiel entwickelten Grafikengine, die mit über 1.000 Polygonen je Fahrzeug und atemberaubenden Lichteffekten für eine realistische Darstellung sorgen soll.



Optisch wie immer top: Das neue Rage-Rennspiel nutzt Grafikkarten voll aus.

Felony Pursuit

50 Jahre nach Driver



Saubere Städte und polierte Autos – so stellt sich Polygonstudio die Zukunft vor.

Mit der Polizei Katz und Maus spielen – spätestens seit *Midtown Madness* und *Driver* ist dies zum Volkssport geworden. Das französische Entwicklerteam Polygonstudio ließ sich von beiden Spielen inspirieren und wird im Winter 2000 einen Nachbau präsentieren: In *Felony Pursuit* hat der Spieler die Aufgabe, in 38 Missionen der Polizei zu entkommen und gleichzeitig früher als seine Konkurrenten am Ziel zu sein. Als Rennstrecke dient eine futuristische Stadt, gefahren wird in zeitgenössischen Autos wie beispielsweise der Dodge Viper. Von den überfüllten Straßen, die der Vertrieb THQ in einer Pressemeldung angekündigt hat, ist auf aktuellen Screenshots allerdings noch nichts zu sehen.

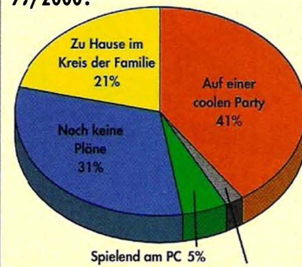
& STRATEGIE WISIMS



Petra Maueröder ist reif für Y2K

Na, schon Konserven gebunkert? Den Keller leergeräumt? Geld abgehoben? Nein? Dann aber fix, denn wenn man führenden Weltuntergangspropheten Glauben schenken darf, **sollten wir beim Übergang vom Jahr 1999 auf 2000 auf das Schlimmste vorbereitet sein.** Nun, hiermit prophezeie ich in meiner Eigenschaft als Weltweiterbestehungsprophetin, daß auch in diesem Jahr – wie in all den Jahrzehnten zuvor – mal wieder Silvesterraketen über den Nachthimmel zischen werden. Vielleicht ein paar mehr als sonst, aber das dürften all die schampusbesäuselten Gelegenheitszecher ohnehin nicht mitbekommen. Wer allerdings richtig „Angst" haben muß, daß sie das Jahr '99 nicht unbeschadet überstehen, das sind etliche Spiele-Hersteller. **GT Interactive, Eidos, Codemasters, SCI und Acclaim stehen ja seit Monaten auf der Transferliste**, doch selbst Riesen wie Hasbro oder Electronic Arts wären zu klein, um etwa den Gelüsten eines Bill Gates zu widerstehen. Aus Furcht davor, als Noch-Hecht im Karpfenteich nicht doch eines Tages von einem noch größeren Fisch geschluckt zu werden, wird scheinbar wahllos zusammengegrapscht, was sich nicht wehrt. Bis Jahresende entscheidet sich daher in vielen Fällen, wer reif fürs Jahr 2000 ist und wer nicht. Wie dem auch sei, eines kann ich Ihnen schon jetzt versichern: Wenn ich am 31.12.99 in den Sternenhimmel von Hawaii blinzle, wird mich jedenfalls nicht umtreiben, ob sich Software 2000 in Software 2001 umbenennt oder ob *FIFA 99* noch auf PCs funktioniert, die nach dem 1.1.2000 gekauft werden. **Dann werde ich einfach mein Glas erheben und auf all die tollen Spiele trinken, die uns im anbrechenden, taufrischen Jahr erwarten.**

Wie und wo verbringen Sie Silvester 99/2000?



Quelle: Umfrage unter 1.000 Besuchern von PC Games Online

Biing! 2

(Bek)nackte Tatsachen

Die „iis" sind für Feministinnen nicht ohne Grund Bestandteil des Spieletitels: In *Biing! 2* leiten Sie kein Krankenhaus, sondern einen Ferienclub, in dem sich trotz allerlei Wirtschaftssimulations-Tarnung doch wieder alles nur um das Eine dreht. Hersteller Magic Bytes verspricht neben hochauflösender Comic-Grafik auch „abgedrehte, geschmacklose Gags" und beteuert, daß „alle weiblichen Angestellten und Urlauber strippen können", wollte dies die Fachpresse vor Veröffentlichung des Spiels (Ende September) aber noch nicht nachprüfen lassen. Nackte Tatsachen folgen deshalb erst in PC Games 12/99.



Schwarzer Humor oder Gags der Marke „Holzhammer": Allein an der Biing! 2-Grafik werden sich die Geister scheiden.

Legion

Echtzeitstrategie vom C&C-3-Designer

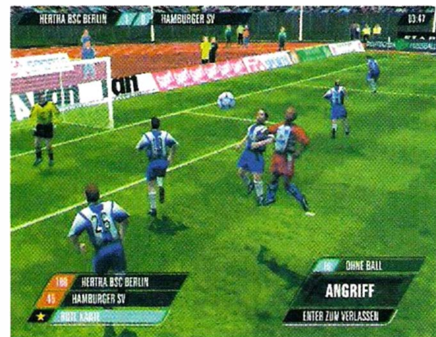
7 Studios, die neue Firma vom ehemaligen *C&C 3*-Projektleiter Erik Yeo, enthüllt das erste Projekt: *Legion* spielt im mittelalterlichen England und greift die Sagen um König Arthur und das Schwert Excalibur auf. Bis zu vier Ritter der Tafelrunde werden gleichzeitig gesteuert, die wiederum Schwertkämpfer, Kavallerie, Zauberer und Kleriker befehligen. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.



Erste Studien verdeutlichen den Grafikstil, den 7 Studios einschlagen wird.

Fußballmanager

Heißer Herbst



DFB-Lizenz plus konkurrenzlos gute 3D-Spielszenen: Bundesliga 2000 greift auf die FIFA-Engine zurück.

Fußballmanager-Fans haben im Herbst die Qual der Wahl: Neben dem *Kicker Fußballmanager* (siehe Test ab Seite 120) laufen auf: der *UEFA Fußballmanager* von Infogrames, *Bundesliga 2000* von EA Sports (der einzige mit Original-Spielernamen und -Vereinswappen), *World Football Manager 2000* von Ubi Soft und das seit Jahren in der Entwicklung befindliche *Hattrick! Wins* von Ikarion. Lediglich *Anstoss 3*, Meisterschaftsanwärter Nummer 1, verschiebt sich voraussichtlich aufs nächste Jahr.

Orcs

Entwicklung eingestellt

Havas Interactive hat die Arbeiten am Rollen-/Taktikspiel *Orcs – Revenge of the Ancient* eingestellt. Beobachter vermuten, daß diese Entscheidung zugunsten des ähnlichen *WarCraft 3* (3D-Grafik, Rollenspiel-Elemente etc.) von Blizzard getroffen wurde.

Earth 2150

Der E-Day naht!

Das mit vielen Vorschußlorbeeren bedachte 3D-Echtzeitstrategiespiel erscheint nun endgültig am 27.10.1999 – TopWare Interactive ist mit der Qualität des Spiels noch nicht hundertprozentig zufrieden. Einen umfangreichen Test lesen Sie in der kommenden PC Games.

Anno-1602-Nachfolger

Erste Bilder



Als Appetithäppchen auf den *Anno 1602*-Nachfolger (geplant für Ende 2000) enthüllen Sunflowers und MAX Design unkommentiert erste Bilder. Was der geübte Spieler aus den Gebäuden herauslesen kann: 2D-Grafik, isometrische Ansicht sowie, unterschiedliche Völker und Schauplätze (orientalisch anmuten der Basar, afrikanische Lehmhäuser, Südsee-Pfahlbauten). Bis zum Erscheinen des Spiels Ende 2000 vergnügen sich *Anno*-Fans noch mit der jüngst erschienenen „Königsedition" (*Anno 1602* + Zusatz-CD *Neue Inseln, Neue Abenteuer*) oder dem offiziellen Add-On *Im Namen des Königs*.

Die Siedler 3

Amazonen-Turnier



Karstadt und Blue Byte laden zum Wettsiedeln ein: Verteilt auf drei Turnierwochen, darf man ab dem 18. Oktober in den 21 Karstadt Cyberb@r-Internetcafés kostenlos das *Siedler 3*-Add-On *Das Geheimnis der Amazonen testen.* Die Gewinner treten am darauffolgenden Samstag der Aktionswoche in einer Finalrunde an, auf die Sieger warten attraktive Preise. Mehr Informationen erhalten Sie in den Karstadt-Cyberb@rs.

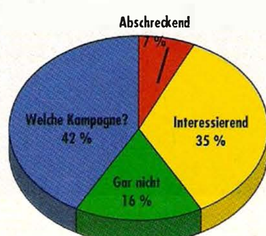
SIMULATIONEN & FLUGSIMS



Harald Wagner sieht eine verpaßte Chance

Noch immer werden Computerspieler mit Vorurteilen konfrontiert. Während passives Fernsehen gesellschaftlich legitimiert ist, wird die vergleichsweise aktive Beschäftigung mit elektronischen Spielen nicht als sinnvolle Freizeitbeschäftigung anerkannt. „Du verblödest noch!", „Geh doch draußen spielen" und **„Mußt Du immer vor diesem Ding sitzen?"** sind Sprüche, die den meisten Spielern bekannt vorkommen dürften. Der Ausweg: Der breiten Bevölkerung, allen voran den Eltern, muß das Computerspielen nähergebracht werden. **Die Boulevardzeitung *Bild* hätte die Chance dazu gehabt.** Unter dem Label Bild Interactive wurde wochenlang an exponierter Stelle der Zeitung für *Driver* geworben. Damit wurden potentielle Kunden angesprochen, die dem Thema Computerspiele bislang eher zurückhaltend gegenüber standen: die Väter. Was kann attraktiver sein, als Verfolgungsjagden mit Fahrzeugen aus deren Jugend, den siebziger Jahren? **Dennoch wird den jugendlichen Spielern auch in Zukunft nicht mehr Verständnis entgegengebracht werden.** Denn nur Eltern, die begnadete Autofahrer sind oder nach einem harten Arbeitstag noch die Geduld aufbringen, sich intensiv mit *Driver* zu beschäftigen, werden über die erste Mission hinauskommen. In vielen Fällen wird das Spiel verschämt im Wohnzimmerregal verschwinden. So oder so wird es heißen: „Geh doch draußen spielen."

Wie hat die Bild-Kampagne für Driver auf Sie gewirkt?

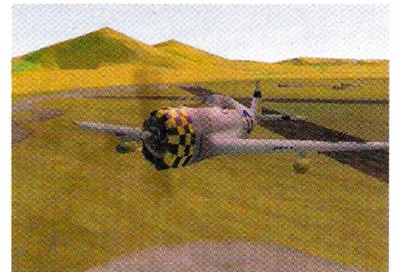


Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

B-17 Flying Fortress 2

Jede Menge Arbeitsplätze

Die B-17 gilt als der erfolgreichste Bomber, der im Zweiten Weltkrieg eingesetzt wurde. Zehn Mann Besatzung waren nötig, um die sogenannte „Fliegende Festung" zu fliegen, zu verteidigen und für den Bombenabwurf vorzubereiten. Zehn Positionen, an denen Fachleute gebraucht wurden und deren Aufgaben Hasbro Interactive an den Spieler übergibt. Hasbros *B-17 Flying Fortress 2 – The Mighty Eighty* ist eine actionbetonte Flugsimulation, die vor einem historisch akkuraten Hintergrund frei erfundene Missionen bieten wird. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Ein Spieler, der an zehn Positionen gleichzeitig sein muß, kann in der Summe bestenfalls mittelmäßige Ergebnisse zustandebringen. Der offizielle Erscheinungstermin für die Vollbeschäftigung ist mit November 1999 angegeben.



Zur Erholung darf man auch in Eskortflugzeugen Platz nehmen und Transporter begleiten.

Gunship 3

Rückkehr eines Klassikers

Bereits vor über zehn Jahren fand der erste Teil der Serie mit seiner gelungenen Mischung aus Action und Simulation zahlreiche Anhänger, der Nachfolger scheint Gleiches erreichen zu können. Als Pilot eines von insgesamt vier modernen Kampfhubschraubern hat man die Aufgabe, zusammen mit seinen unterstellten Flügelmännern Frieden in landschaftlich interessanten Gebieten herzustellen. Rußland, Albanien und das Baltikum stellen mit Hügellandschaften und dichten Wäldern das ideale Einsatzgebiet für Helikopter dar. *Gunship 3* wird das erste Spiel sein, das Hasbros Internetdienst „Electronic Battlefield" nutzt – dort kann man dann auf die Ankunft der Panzer warten, die mit *M1 Tank Platoon* bereitstehen.

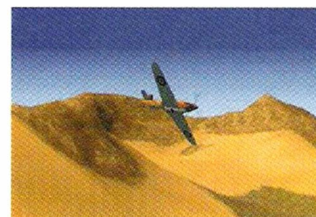


Erstmals in einer Helikoptersimulation gibt es dichten Wald zu bestaunen.

Dynamix-Simulationen

Pro Pilot Paradise und Desert Fighters eingestellt

Sierra On-Line unterzieht sich und seinen angegliederten Softwarestudios einer Radikalkur. Von Entlassungen und Umstrukturierungen ist erneut die Simulationsschmiede Dynamix betroffen: Im Zuge der Neuorganisation wurden die Projekte *Pro Pilot Paradise* und *Desert Fighters* gestrichen. Während der Nachfolger von Pro Pilot 99 keine Chance im Konkurrenzkampf mit Microsofts *Flight Simulator 2000* gehabt hätte, ist das Aus für *Desert Fighters* schwer nachvollziehbar: Mit sehenswerten Wüstenlandschaften und einem 64-Spielermodus hätte das Programm sicherlich seine Fans gefunden.



Dieser stählerne Adler bleibt am Boden: die Arbeiten an Desert Fighter hat Hersteller Sierra Studios vorzeitig beendet.

Fly Lauda

Start einer Add-On-Serie

Die „herausforderndsten, realistischsten und detailliertesten" Zusatz-Pakete für den *Microsofts Flight Simulator* will PapaTango in den nächsten Monaten erstellen. Die von Ubi Soft vertriebene Serie beschränkt sich dabei auf die Nachahmung der Flugzeuge, Fluglinien und Terminals einzelner Airlines. Den Anfang macht Lauda Air, dessen Wiener Terminal mit zahlreichen grafischen Details und dichtem Bodenverkehr sehr gut gelungen ist.



Fliegen Sie im Auftrag einer der weltbesten Airlines: Fly Lauda geht an den Start.

Enemy Engaged: Comanche Hokum

Helikoptersimulation in der Warteschleife

Empires Hubschraubersimulation *Enemy Engaged: Comanche Hokum* scheint das gleiche Schicksal zu ereilen wie den Vorgänger *Apache Havoc*. Seit etlichen Monaten verteilt das Softwarehaus die immer gleichen Screenshots und Feature-Listen. Die strategielastige Simulation verlangt vom Spieler die Koordinierung von Personal, Nachschub und Aufgaben einer kompletten Armee, nebenbei soll er auch noch als Hubschrauberpilot ganze Kriege entscheiden. Die jüngste Meldung zu dem Spiel stammt von der ECTS: *Comanche Hokum* wird DirectX 7 verwenden, ein Veröffentlichungstermin wurde aber noch immer nicht genannt.



Trotz der langen Entwicklungszeit haben sich die Grafiken im Vergleich zu Apache Havoc nicht verändert.

HARDWARE ZUBEHÖR



Thilo Bayer warnt vor übertriebenen Grafik-Erwartungen.

Nostalgiker werden sich noch mit einem verklärten Blick daran erinnern, wie *Strike Commander* anno 1993 der heißgeliebten CPU den Gnadenstoß versetzt hat. Firmen wie Origin haben es in der Vergangenheit meisterhaft verstanden, den letztendlichen Grund zur Rechneraufrüstung zu liefern. Doch seit 3D-Beschleunigerkarten hoffähig sind und artig unterstützt werden, hat sich das Blatt gewendet. Nun haben nicht mehr die Spiele die Rolle des Taktgebers, sondern die Hardware. Während neue Grafikchips im 6-Monats-Rhythmus das Licht der Welt erblicken, kann man bei guten Spielen locker die dreifache Zeit ansetzen. Die Folgen sind offensichtlich. Grafikchip XYZ besitzt eine neue 3D-Fähigkeit. Im günstigsten Fall sind sich alle Spieleprogrammierer einig, das Feature unterstützen zu wollen. Vielleicht erhalten sie sogar schon einige Monate vor Chipveröffentlichung Hardware für Testzwecke. Je nach Zeitpunkt des Programmierstarts besteht also ein Lag von 3-15 Monaten zwischen Markteinführung des Chips und des Spiels. Darunter wird auch die neueste Grafik-Generation leiden. Wundern Sie sich also nicht, wenn die wegweisenden Funktionen Ihres neuen 3D-Beschleunigerschätzchens erst einmal brachliegen.

G400 MAX

Matrox liefert MAXimale OpenGL-Performance nach



Matrox scheint bei seiner G400-Chipserie nun auch die Kurve bei Spielen zu bekommen, die auf der OpenGL-Schnittstelle basieren (*Q2, Quake 3 Arena, Half-Life, Unreal*). Bisher lag der OpenGL-Treiber deutlich unter den Leistungen des Direct3D-Pendants, so daß sich G400-Grafikkarten insgesamt schwächer als die TNT2-Konkurrenz präsentierten. Eine neue Treiberversion wird diesen Mißstand Anfang Oktober beheben. Wir konnten vorab einen Blick auf dessen Performance in *Quake 3 Arena* werfen und waren angesichts der gebotenen Spielegeschwindigkeit angenehm überrascht. Vor allem in niedrigen Auflösungen legte die G400 MAX mächtig zu (bis zu 40 Prozent) und ließ dabei eine TNT2-Ultra-Platine hinter sich. Die CPU-Zusammenarbeit ist dabei jedoch eingeschränkt; der Treiber setzt für seinen Einsatzbefehl zwingend einen PIII oder Athlon voraus. **Info: Matrox, 089-614474-0** (www.matrox.com)



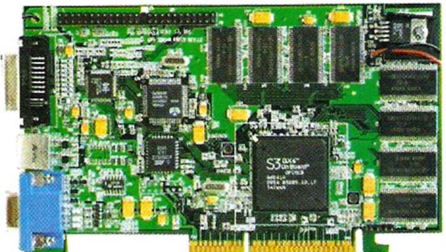
Darauf haben G400-Besitzer sehnsüchtig gewartet: Frameraten im Überfluß bei OpenGL-Spielen.

Savage2000

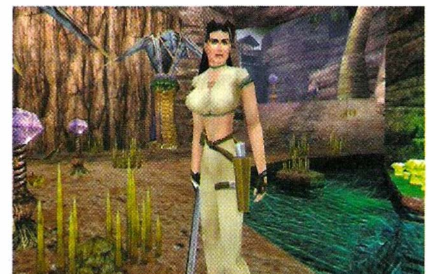
S3 enthüllt Details seines neuen Grafikchips



Savage2000 heißt der Siliziumwürfel, der S3 nach den eher enttäuschenden Spiele-Leistungen des Savage4 wieder an die 3D-Spitze katapultieren soll. Zwei Chipvarianten (Savage2000, Savage2000+) werden dieses Vorhaben tatkräftig unterstützen. Der Savage2000 wird mit maximal 150/166 MHz (Chip/Speicher), die Plusvariante mit maximal 200/200 MHz an den Start gehen. Diamond hat bekanntgegeben, diesen Rechenknecht in einer neuen Viper-II-Produktlinie zu verbauen (32 und 64 MByte RAM). Die wichtigsten Eckpunkte sind eine Hardware-T&L-Engine (S3TL), eine Vierfach-Texturierungseinheit sowie erweiterte DVD-Funktionen. Eher selbstverständlich sind „Hardware" Bump Mapping und S3 Texturkompression (S3TC). Die Unterschiede zwischen Savage2000 und GeForce 256 von Nvidia offenbaren sich erst im Detail. So wird die S3-Entwicklung in 0,18 Mikron gefertigt, das Nvidia-Pendant in 0,22. Dadurch erreicht S3 höhere Taktfrequenzen beim Chip und damit auch höhere maximale Texturfüllraten. Für den GeForce spricht die chipinterne Bandbreite von 256 Bit; S3 erreicht bei Chip und Speicher nur 128 Bit. Über die Leistungsdaten der Savage2000-Geometrieeinheit schweigt sich S3 noch aus. Insgesamt scheint S3 ein heißes Eisen im Feuer zu haben, das dem GeForce auf der Preis-Leistungs-Schiene mächtig Dampf machen könnte. **Info: S3** (www.s3.com)



Die Rendermaschinerie des Savage2000 kann unter anderem zwei doppelt texturierte Bildpunkte pro Zyklus ausgeben.



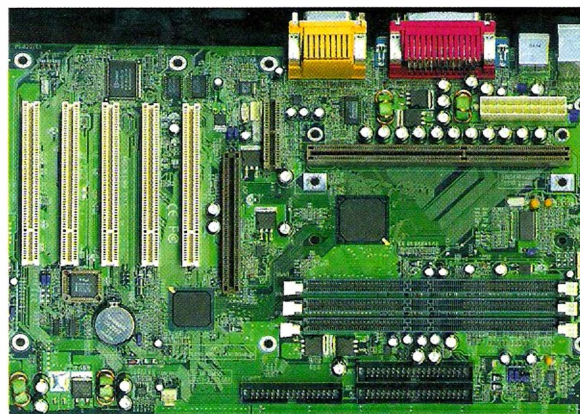
Die von S3 entwickelte Texturenkompression S3TC würde auch der F.A.K.K.-2-Hauptdarstellerin Julie Strain gut zu Gesicht stehen.

Pentium III Enhanced

Intel bohrt die PIII-Serie deutlich auf



Mit zwei Technologie-Newcomern ging der CPU-Gigant Intel Ende September an die Öffentlichkeit: Intel 820 und Pentium III 533 und 600 mit 133 MHz System Bus. Das neue Flaggschiff unter den Motherboard-Chipsätzen nennt sich Intel 820 (Codename „Camino"). Neben der Unterstützung von AGP 4X (bis zu 1 GByte Datendurchsatz) werden besonders das neue RAMBUS-Speicherinterface, die 133 MHz schnelle Anbindung der CPU und der Ultra DMA/66-Standard in den Vordergrund gestellt. Der bisherige Chipsatz-Spitzenreiter Intel 440BX war noch auf AGP 2X, SDRAM, 100 MHz Front Side Bus und UDMA/33 beschränkt. Die Vorteile liegen in den jeweils schnelleren Datentransfers. RAMBUS-Speicher sind noch sehr teuer und werden mit 36, 72 oder 144 MByte an den Start gehen. Die ersten CPUs für den 133-MHz-Bus sind der PIII 533B und 600B. Sie werden noch mit dem alten Fertigungsprozeß (0,25 Mikron) erstellt und verfügen wie normale PIIIs über 512 Kbyte Level-2-Cache bei halbem CPU-Takt. Im November werden dann die ersten „echten" Coppermine-CPUs erwartet, die in 0,18 Mikron gefertigt sind und über einen 256 KByte dimensionierten L2-Cache (volle CPU-Geschwindigkeit) verfügen. Über die Verfügbarkeit im Handel gibt es noch keine Informationen. **Info: Intel** (www.intel.com)



Hier sehen Sie das Camino-Motherboard CenturieX 1 von Legend QDI. ISA- und SDRAM-Steckplätze sind ganz verschwunden, dafür sind RAMBUS-Sockel (RIMM) dazugekommen.

Projekt X-Box

Macht Microsoft eine eigene Spielekonsole?



Sony PlayStation – kennen Sie. Nintendo 64 – kennen Sie. Sega Dreamcast – werden Sie kennenlernen. Aber Microsoft X-Box? Der Hersteller von Windows, Word & Co. – von jeher aufs PC-Geschäft eingeschossen – will offenbar in den Konsolenmarkt einsteigen. Ende Oktober wird ein Gremium rund um Bill Gates die Entscheidung fällen, ob die sogenannte „X-Box" tatsächlich produziert wird. Als CPU sind der Pentium III oder der Athlon im Gespräch, um die Grafik soll sich der GeForce 256 von Nvidia kümmern. Außerdem fest eingebaut: Modem und DVD-Laufwerk, Kostenpunkt angeblich rund 200 Dollar. Da das Gerät auf Windows CE basiert und DirectX problemlos integriert werden kann, sollen sich PC-Spiele portieren lassen. Wie das Branchenmagazin MCV erfahren haben will, soll das Gerät schon jetzt serienreif sein. **Info: Microsoft** (www.microsoft.com)



WarCraft III auf Konsole? Microsoft könnte es mit seinem geheimen X-Box-Projekt möglich machen.

TELEGRAMM

+++ DirectX 7 ist da. Rechtzeitig für die Hardware-News, aber zu spät für die Heft-CD hat Microsoft endlich die neue DirectX-Version zum Download bereitgestellt. Die wichtigsten Neuerungen sind auf die neue Grafik-Generation ausgerichtet. So wird Hardware Transformation & Lightning und Cube Environment Mapping unterstützt. **Info: Microsoft** (www.microsoft.com/directx) +++ Creative Labs macht mobil. Im Herbst wird der Multimedia-Spezialist eine Vielzahl interessanter Produkte veröffentlichen. So wird die SB Live! Value durch die Live! Player 1024 ersetzt, die mit einem Digitalausgang aufgebohrt wird. Die High-End-Position besetzt die Live! Platinum, die über ein externes 5,25-Zoll-Laufwerk für alle Anschlußvariarten verfügt. Auch der Grafikbereich wird erweitert. Die 3D Blaster TNT2 Model64 wird für 250 Mark an den Start gehen und eine abgespeckte Chip-Variante des TNT2 beherbergen. **Info: Creative Labs, 069-66982900** (www.soundblaster.com) +++ Matrox macht Fernsehen. Die Marvel G400-TV geht für 799 Mark an den Start und greift dabei auf den G400-Chip mit 16 MByte RAM zurück. Eine externe Anschlußbox und ein umfangreiches Softwarebundle (u.a. Avid Cinema) versüßen die knackigen Investitionskosten. **Info: Matrox, 089-614474-0** (www.matrox.com) +++ Guillemot erweitert seine Grafikkarten-Mannschaft um die Maxi Gamer Cougar. Sie basiert auf dem TNT2 Model 64 und verfügt über 32 MByte RAM. Im Gegensatz zum normalen TNT2 ist die Speicheranbindung auf 64 Bit beschränkt (TNT2: 128 Bit), so daß die Spiele-Performance in hohen Auflösungen meßbar geringer ausfällt. Von der Cougar wird es auch eine Video-Edition mit entsprechenden Ein- und Ausgängen für die Videobearbeitung geben. **Info: Guillemot, 0211-338000** (www.guillemot.com) +++



MARKTDATEN & MACHER



Stefan Luludes ist Pressesprecher von Acclaim Deutschland

Welche Spiele sind aufgrund der Ferrari-Lizenz zu erwarten?
Das Entwicklerstudio Acclaim Studios London, bekannt durch PC-Spiele wie *Forsaken* und *Re-Volt*, arbeitet bereits seit sechs Monaten an unserem ersten Ferrari-Spiel. Der Titel wird voraussichtlich im Spätsommer 2000 veröffentlicht. Bis Ende 2001 sind drei weitere Renn-Simulationen für PC geplant.

Acclaim hat mehrere Southpark-Spiele im Sortiment. Wie findest Du die deutschen TV-Folgen?
Dazu muss ich sagen, daß ich grundsätzlich bei Filmen das amerikanische Original bevorzuge. Ich glaube jedoch, daß die Einschaltquoten (1,2 Mio Zuschauer/ 10,5% Marktanteil) klar für eine gut gelungene Lokalisierung sprechen.

Was ist der Grund, warum es keine deutschen Versionen der *Southpark*-Spiele geben wird?
Die deutschen Synchronsprecher standen zum Zeitpunkt der deutschen Version unseres ersten *Southpark*-Titels noch nicht hundertprozentig fest. Die beiden kommenden *Southpark*-Spiele *South Park Rally* und *Chefs Luv Shack* stehen kurz vor der Fertigstellung und können aus zeitlichen Gründen nicht mehr realisiert werden.

Welche Konkurrenzspiel zockst Du derzeit am liebsten?
Half-Life und *System Shock 2*

Welches Spiel läuft derzeit bei Acclaim im Netzwerk?
Half-Life und unser *Re-Volt*



Einer wird gewinnen: 800 Gäste verfolgten gebannt den Schlagabtausch auf den Bildschirmen der 3D-Action-Profis.

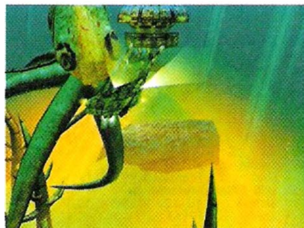
Unreal Tournament

Deutsche Meisterschaft

Obwohl das Spiel in Deutschland noch nicht erschienen ist, veranstaltete GT Interactive im September in der Berliner Columbiahalle die erste deutsche *Unreal Tournament*-Meisterschaft. Als Rahmenprogramm lockten Szene-Hiphopper und Bungie-Sprünge. 800 Gäste schauten den *Unreal*-Könnern über die Schulter; die Besten wurden mit Flachbildschirmen, Notebooks, Grafikkarten, Konsolen und Pokalen belohnt.

Ravensburger Interactive

Schleichfahrt-Macher unter Vertrag



In Aqua setzt Massive erstmals die wegweisende Krass-3D-Engine ein.

Die Mannheimer Firma Massive ist nach Funatics (*Catan*) das zweite deutsche Entwicklerteam, das sein Spiel über Ravensburger Interactive auf den Markt bringt. Derzeit in Entwicklung: der inoffizielle *Schleichfahrt*-Nachfolger *Aqua*. Weil das U-Boot-Actionspiel (anvisiert für 2000) nicht so recht zum Familiensortiment im Zeichen des blauen Dreiecks paßt, wird Ravensburger eine eigene Marke für Actionspiele aufbauen. Blue Byte hat *Schleichfahrt* seinerzeit mehr als 100.000 Mal verkauft.

EA Sports

„Air" Jordan dunkt für NBA Live 2000



Ex-Chicago-Bulls-Profi, Mitglied des legendären Dreamteams, Inhaber unzähliger NBA-Rekorde und Basketball-Gott Michael Jordan hat bei Electronic Arts unterschrieben und wirbt ab sofort für *NBA Live 2000* in TV-Spots und Anzeigen (vornehmlich in den USA). Neben Jordan hat EA Sports unter anderem die Boxer Evander Holyfield und Oscar De La Hoya sowie Profigolfer Tiger Woods exklusiv unter Vertrag.

Home Electronics World

Spielemesse in Köln

Am ehesten für den Großraum Köln relevant ist die Home Electronics World, die vom 12. bis 14. November ´99 auf dem Kölner Messegelände (Halle 11) stattfindet. Von den großen Spieleherstellern ist zwar kein einziger vertreten, dafür wird man auf so manchem Händlerstand sicher das eine oder andere Schnäppchen machen können. Eintrittspreise: 20 Mark (Erwachsene), 15 Mark (Schüler).

TOP TEN 10 CD-ROM-SPIELE

1	neu	C&C 3: Tiberian Sun
2	neu	Bundesliga Stars 2000
3	↑	Star Wars: Dunkle Bedrohung
4	↓	Need For Speed 4
5	neu	ShadowMan
6	→	Rollercoaster Tycoon
7	↑	Star Wars: Episode 1: Racer
8	neu	Drakan
9	↓	Dungeon Keeper 2
10	↓	Outcast


Mola Adebisi

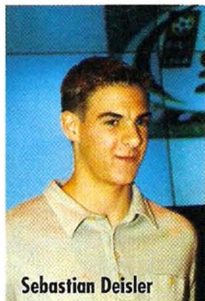
IFA 99

Mal wieder eine Reise wert

Über 400.000 Besucher fanden im August und September den Weg nach Berlin zur Internationalen Funkausstellung. Wie schon auf der CeBIT Home 99 besonders gut besucht: die Hallen der Computer- und Videospiele-Hersteller. Auch die Prominenz tummelte sich hier, darunter FC-Bayern-Star Stefan Effenberg (Infogrames), VIVA-Moderator Mola Adebisi (Konami), sein Kollege Nils Bokelberg (Sega), Box-Europameisterin Aynur Senoglu (Electronic Arts), die Ö La Palöma Boys (Infogrames), Sängerin Sabrina Setlur (Infogrames), Formel-1-Fahrer Heinz-Harald Frentzen (Sony) und Hertha-BSC-Nachwuchskicker Sebastian Deisler (Electronic Arts).


Heinz-Harald Frentzen


Ö La Palöma Boys


Sebastian Deisler

Acclaim

Schumi und Ferrari unter Vertrag

Also doch: Ferrari-Pilot Michael Schumacher steht ab sofort bei Acclaim unter Vertrag und wird nicht nur in den geplanten Spielen, sondern auch auf den Verpackungen auftauchen. Des weiteren gab der Hersteller von *Shadowman, Turok* & Co. die Kooperation mit Ferrari bei der Entwicklung von Rennspielen bekannt. Einziges Problem: Acclaim verfügt über keine Formel-1-Lizenz, insofern kommen „nur" Straßenwagen-Simulationen (Testarossa, F355 Spider, F-50, 550 Maranello etc.) in Frage.


Grinst von der Packung und taucht in Acclaim-Rennspielen auf: Doppelweltmeister Michael Schumacher.

PC-Spiele

Preiskrieg in Deutschland

Gut für Spielekäufer, schlecht für kleine Computerspieleläden, von denen man Beratung und Service erwartet: Der US-Supermarktriese Wal-Mart plant, 95 der jüngst zugekauften deutschen Märkte und Warenhäuser mit eigenen PC- und Videospielabteilungen auszustatten. Mit Tiefstpreisen sollen die Mitbewerber deutlich unterboten werden. Auch die bekannte US-Kette Electronics Boutique (500 Filialen in USA und Großbritannien) will sich in Kürze in Deutschland einkaufen. Es wird erwartet, daß bekannte Preisbrecher wie Media-Markt, Pro-Markt oder Saturn bei den Preisschlachten voll mitziehen. Angesichts des scharfen Wettbewerbs bezweifeln Experten, daß sich 99-DM-Aktionen wie im Fall von *C&C 3* noch wiederholen lassen.



Nach den USA streckt Supermarktriese Wal-Mart seine Fühler auch nach Deutschland aus.

T-Day in Deutschland

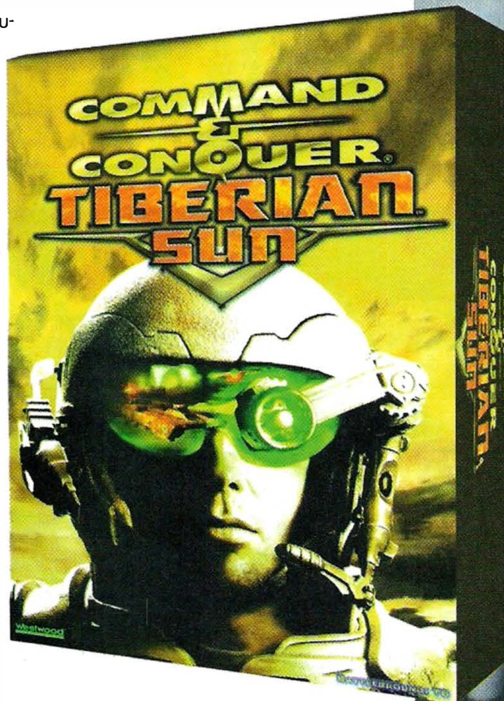
Was habt ihr bloß getan!

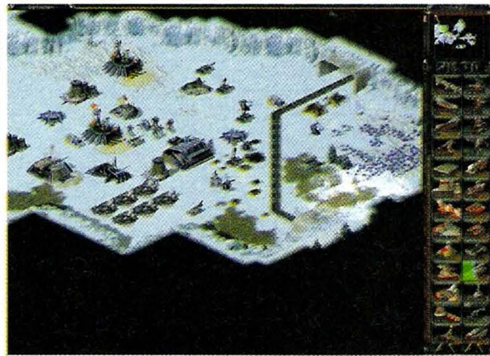
Himmelhochjauchzend und zu Tode betrübt – die Spieler von Westwoods jüngstem Echtzeitstrategiespiel Command & Conquer könnten gespaltener nicht sein. Dabei ist es ein Programm der Superlative: Wohl noch nie wurde ein Produkt von so vielen Spielern über einen derart langen Zeitraum herbeigesehnt.

Es ist der 26. August, morgens um 10 Uhr. Eine kleine Schar junger Männer wartet voller Vorfreude vor dem Elektronikriesen Media Markt auf das Öffnen der Eingangstore. Der 26. August ist kein Donnerstag wie jeder andere. Es ist T-Day, der offizielle und weltweite Erstverkaufstag von *Command & Conquer: Tiberian Sun.* Jahrelang hat Westwood die Spielergemeinde mit einzelnen Screenshots und mit immer neuen Featurelisten heißgemacht, um letztendlich in der ersten Lieferung 400.000 Spielepakete allein in deutsche Softwareläden stellen und verkaufen zu können. Während sich in den USA tatsächlich die erhofften Schlangen vor den Registrierkassen der großen Softwareläden bildeten, machte der Verkaufsstart in Deutschland einen eher beschaulichen Eindruck. Dennoch wurden nach Angaben von Mark Irennhäuser, PR Manager des Distributors Electronic Arts Deutschland, allein in den ersten fünf Tagen 200.000 Packungen verkauft – einer der erfolgreichsten Verkaufsstarts der gesamten Softwaregeschichte. Einzelne Läden sind bereits ausverkauft, weshalb die CD-Preßwerke längst wieder am Arbeiten sind. Mindestens 800.000 Einheiten möchte Electronic Arts innerhalb des nächsten Jahres verkaufen. Eine gigantische Marketingaktion und nicht zuletzt ein moderner Kopierschutz sollen dafür sorgen, daß dieses Ziel auch erreicht wird. Der jahrelange Rummel um *C&C 3,* den sich auch die Fachpresse anlasten lassen muß, ist den Verantwortlichen bei Westwood offenbar zu Kopf gestiegen.

Skurrile Informationspolitik

Entgegen der üblichen Gepflogenheiten veröffentlichte das Softwarestudio aus dem Spielerparadies Las Vegas keine endgültige Featureliste, keine Screenshots und keine Vorschauversion – nicht einmal eine Testversion wurde der Fachpresse überlassen. Nur unter Aufsicht von Westwood-Mitarbeitern war es Mitte August gestattet, vorab einen Blick auf *C&C* zu werfen – für wenige Stunden, was einen genauen Test natürlich unmöglich machte. Die offizielle Be-







Eine mit Artillerie und wenig Luftabwehr ausgerüstete Basis ist fast uneinnehmbar (links). Unsichtbar gemachte Gebäude werden vom Computer weiterhin zielgenau bekämpft (rechts).

80.000 Packungen gingen allein am ersten Verkaufstag über die Ladentheke, bereits nach fünf Tagen errang Command & Conquer Platin für 200.000 Einheiten.

gründung der Programmierer war die durchaus verständliche Angst vor Raubkopien. Allerdings war zu diesem Zeitpunkt das Kind längst in den Brunnen gefallen: Einschlägige Internetseiten hatten längst Kopien des Spiels im Angebot. Womit der Verdacht naheliegt, daß die professionelle Raubkopierer auch auf dem Firmengelände der Spielehersteller operieren.

Enttäuschte Spieler

Jedenfalls war es keinem deutschen Printmagazin möglich, vor dem Verkaufsstart eine offizielle, finale Version zu ergattern und eine Spielspaßwertung zu präsentieren. Die Verfasser zahlreicher Erfahrungsberichte, die uns nach dem Aufruf in der PC Games 10/99 erreichten, haben einen guten Grund für Westwoods ungewöhnliches Gebaren gefunden. Ein Ausschnitt aus einem von vielen ähnlichen Briefen: „100 Mark für ein Spiel mit altbackener Grafik, fehlenden Innovationen und weggelassenen Features. Das Geld hätte man besser anlegen können. Da kann man Westwoods Strategie durchaus verstehen. Keine Previews, keine Demo – als ob sie Angst davor hätten." Auch in den Foren des Internets veranlaßte die Enttäuschung viele Spieler zum Schreiben. Ein gewisser Succubus hat das Dilemma treffend zusammengefaßt: „eigentlich ist es mir wurscht, daß sich so wenig gegenüber c&c1 bewegt hat, damit habe ich schon gerechnet. Ich wollte mit meinen Kumpels im LAN soviel Spaß haben wie bei C&C1. Und nun??! Das Spiel wird dermaßen laaaahm, wenn die Spieler mal mehr als 20 Einheiten und ein paar Gebäude haben (wir haben nur zu dritt gespielt!), trotz schneller Rechner und 640x480 UND nur mittlerer Details! Sowas von mies programmiert, und das in DREI Jahren ... Ich finde, das ist glatter Betrug (vom Preis möchte ich gar nicht anfangen)." Im gleichen Forum postete Sascha: „Irgendwie verspüre ich keine Lust mehr, das Game durchzuspielen. Oh Mann ... Westwood ... was habt ihr bloß getan!!!!!!"

Qualität setzt sich durch

Dabei ist *Command & Conquer: Tiberian Sun* definitiv ein erstklassiges Spiel. Nach dem jahrelangen Hype und der großangelegten Werbekampagne muß sich Westwood allerdings vorwerfen lassen, den bei den Spielern erzeugten Erwartungen nicht gerecht werden zu können. „Nur" ein sehr gutes Spiel mit außergewöhnlich guter Atmosphäre und solider Technik reicht zwar für hohe Testwertungen, für viele enttäuschte Spieler ist das aber nicht genug. Mit etwas Abstand kann man aber auch die Vorzüge des Spiels entdecken. Tex: „*C&C 3* ist nicht so schlecht, wie es von einigen Leuten gemacht wird. Besonders der Kritikpunkt der Grafik ist, wie ich finde, nicht so richtig nachvollziehbar ... Die Atmosphäre stimmt soweit, die deutsche Synchronisation ist bis auf ein paar kleine Aussetzer auch gut ... Missionsdesign OK (C&C halt). Habe den Kauf bis jetzt NICHT bereut. Ich bin sicher, viele werden irgendwann doch die GDI-CD im Laufwerk haben und durchzocken, wenn sie erst mal ihre vollkommen überhöhte und diffuse Erwartungshaltung abgelegt haben."

Harald Wagner ■

T-DAY TV

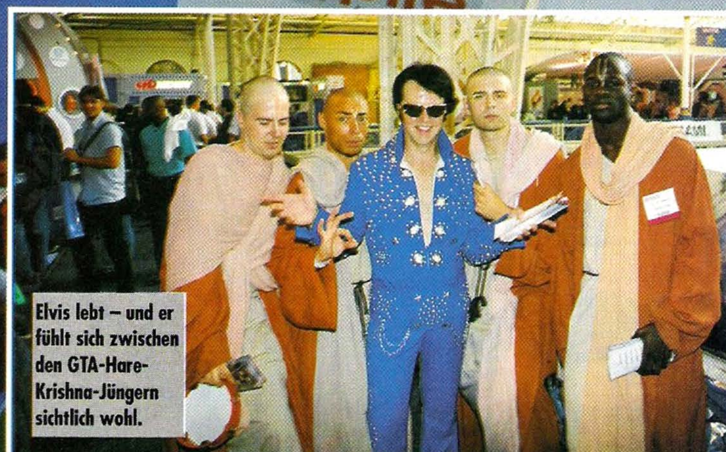
AUF DER COVER-CD

Auf unserer Heft-CD finden Sie eine Videoreportage zum T-Day. Petra Maueröder war für Sie live vor Ort.

European Computer Trade Show 1999: Der Messebericht

Herbst-auslese

ECTS in London. Nach der E3 in Los Angeles der wichtigste Messetermin des Jahres. Und alle waren sie da. Die Schönen (Hostessen, bekleidet mit einem Hauch von Nichts). Die Kreativen (Jay Wilbur, Adrian Smith, Louis Castle, Peter Molyneux, David Perry). Die Einflußreichen (unter anderem Eidos-Boß Ian Livingstone). Und natürlich eine Abordnung von PC Games, die Sie über alle wichtigen Neuheiten der Spielemesse informiert.



Elvis lebt – und er fühlt sich zwischen den GTA-Hare-Krishna-Jüngern sichtlich wohl.

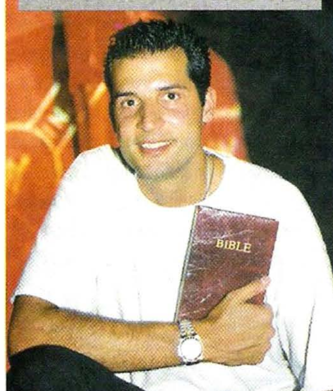
Als am 7. September nach drei Tagen pünktlich um 16 Uhr die Tore der diesjährigen ECTS schlossen, zählte die Messeleitung mehr als 22.000 Besucher. Wie die Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles ist auch die Londoner Ausstellung den Fachbesuchern, also Händlern, Herstellern, Spiele-Entwicklern und natürlich Journalisten, vorbehalten. Jene bekommen dort Spiele zu sehen, die zum Teil erst in einem Jahr oder noch später (oder nie) in den Regalen auftauchen. Während nahezu alle wichtigen europäischen Hersteller präsent waren (darunter auch viele deutsche Aussteller wie Blue Byte, Sunflowers, Software 2000), entschieden sich wichtige US-Firmen wie Electronic Arts, Microsoft, LucasArts oder Activision, der Messe fern zu bleiben; *FIFA 2000, Ultima 9, Theme Park World, Dark Reign 2* oder *Indiana Jones und der Turm von Babel* waren also beispielsweise nicht zu sehen. Nichtsdestotrotz präsentierten einige Electronic-Arts-Töchter wie Maxis (*The Sims*) oder Westwood Studios (*Command & Conquer: Renegade*) ihre Neuheiten. Wie schon vor zwei Jahren im Fall von *Diablo 2* nutzte nicht nur Blizzard die Messe, um einen weiteren Paukenschlag anzukündigen – mehr dazu auf den folgenden Seiten. Während der dreitägigen Strapaze, die gekennzeichnet war von hochsommerlichen Londoner Außentemperaturen und teils kaum noch auszuhaltenden Innentemperaturen in der architektonisch beeindruckenden, dachverglasten Olympia-Halle, bekam man eine große Bandbreite an Messeständen zu sehen: Die Palette reichte von eiligst zusammengezimmerten Stellwänden (Infogrames, Havas Interactive) bis hin zu nachgebauten Kathedralen (Virgin-Interplay). Wer allerdings von den Außenaufbauten auf die Qualität der dazugehörigen Spiele schloß, wurde häufig eines Besseren belehrt – dies bewiesen unter anderem Westwood, Blizzard und Havas, denen jeweils ein schlichter PC, ein Kühlschrank mit kalten Getränken und eine gemütliche Couch genügte.
Bei unserem Messe-Rundgang auf den kommenden Seiten beschränken wir uns auf Spiele, die entweder völlig neu sind oder zu denen erstmals spielbare Szenen zu sehen waren. Neben unserer Berichterstattung im Heft finden Sie auf der Cover-CD-ROM eine ECTS-Videoreportage – komplett mit vielen Spielszenen, Erklärungen von Designer-Legenden und Live-Eindrücken vom bunten Messetreiben.

Viel Vergnügen wünscht Ihnen Ihr ECTS-Team

Thomas Borovskis & Petra Maueröder ■



Rund um die Uhr dicht umlagert: Bei Hasbro durfte man erste Runden mit Grand Prix 3 drehen.



Du sollst keine anderen Götter haben neben mir: David Perry informierte über die Fortschritte bei Messiah.


Wolfgang Walk von Blue Byte gewährte Einblicke in *Battle Isle 4*.


Die Geistlichen, die ich rief: In der Virgin-/Interplay-Kathedrale servierten „Nonnen" eisgekühlte Getränke.



Blick auf die Messehalle: London Olympia dient seit Jahren als Veranstaltungsort der ECTS.


Bauchtänzerinnen lockten die Messebesucher an die *Prince of Persia*-Spielstationen.


Westwood-Gründer Louis Castle enthüllte mit *C&C: Renegade* den jüngsten Titel der *Command & Conquer*-Macher.



Zurücklehnen und genießen: Die Zwischensequenzen werden direkt von der Grafikengine generiert.



Unsere grünschuppigen Freunde haben ein weiteres Orc-Camp entdeckt. Durch einfaches Anklicken des Dorf-Obersten entspinnt sich ein Dialog, der beispielsweise dazu führt, daß er uns ein Artefakt überreicht oder sich sogar unserer Truppe anschließt.

WarCraft 3

Die Schlacht um Azeroth geht weiter – diesmal komplett in 3D: Mit WarCraft 3 verblüfft Blizzard die Fans der kultigen Echtzeitstrategie-Serie.

Daß auf der ECTS die Fortsetzung eines bekannten Blizzard-Hits enthüllt werden würde, machte schon im Vorfeld die Runde. Auch daß es sich dabei letztlich um *WarCraft 3* handeln sollte, war ein nur denkbar schlecht gehütetes Geheimnis. Doch was Blizzard dann in Einzelvorführungen handverlesenen Journalisten präsentierte, sorgte für herunterklappende Kinnladen und große Augen, sehr zum offensichtlichen Vergnügen der anwesenden Blizzard-Designer. Denn *WarCraft 3* ist ganz anders als *WarCraft 1* und *2* – wer sich auf holzfällende Orcs, riesige Ritter-Heere und das stundenlange Aufbauen von Siedlungen eingerichtet hatte, muß umdenken. Denn *WarCraft 3* ist alles, nur kein klassisches Echtzeitstrategiespiel. Daß Teil 3 wieder im angestammten *WarCraft*-Universum spielt, ist im Grunde schon die einzige Gemeinsamkeit mit den Vorgängern. Eigens für *WarCraft 3* hat Blizzard sogar ein eigenes neues Genre aus der Taufe gehoben: Das „Rollenstrategiespiel". Projektleiter Rob Pardo erklärt den Unterschied zu den beiden ersten Teilen: „Gewöhnliche Echtzeitstrategiespiele bestehen aus 70 Prozent Basisbauen und 30 Prozent Kampf, bei *WarCraft 3* ist es genau umgekehrt: 30 Prozent Aufenthalt in der Basis und 70 Prozent Kampf.". Damit die Arbeiten am mittlerweile eingestellten *WarCraft-Adventure* nicht völlig umsonst waren, bedient sich *WarCraft 3* einiger Charaktere und Episoden aus dem leider nie fertiggestellten Grafikadventure. Die Story in einem Satz: Orc-Baby Thrall wird gefangengenommen und als Sklave der Menschen aufgezogen; als er einige Jahre später entkommen kann, schwört er bittere Rache. Neben Thrall und seinen grünhäutigen Kollegen gibt es fünf weitere Rassen, darunter Dämonen und natürlich Menschen, die sich mit Elfen und Zwergen verbünden. Ob es Schiffe und Fähren geben wird, verrät Blizzard noch nicht, doch fliegende Einheiten gelten bereits als sicher. Anstatt Dutzende von Orc-Kriegern und Magiern in einer Basis zu „produzieren", engagiert man Helden, denen man wiederum Soldaten zuweist. Je besser die Führungsqualitäten eines Helden sind, desto mehr Einheiten (maximal ein gutes Dutzend) kann er kommandieren. Durch gewohntes Markieren und Auf-die-Karte-klicken werden die Helden samt Gefolge durch die Landschaft gelotst. Ein Rechtsklick auf einen Helden ruft einen Symbolkranz auf, aus dem man wiederum einzelne Aktionen (Zaubern, Kämpfen, Gegenstände etc.) auswählen kann. Helden führen nicht nur andere Einheiten an, sondern – und hier kommt der Rollenspiel-Aspekt ins Spiel – verfügen auch über ein Inventory, in dem sie Artefakte, Waffen, Goldstücke, Schriftrollen und vieles mehr verstauen. Ähnlich wie in *Diablo* steigt die Kampfkraft der Helden allmählich, da sie an Erfahrung zulegen. Ab einer gewissen Erfahrungsstufe darf man eine bestimmte Anzahl an Punkten auf Eigenschaften wie Panzerung, Geschwindigkeit oder Reaktionsschnelligkeit verteilen. Schließlich wollen viele Puzzles gelöst, Gegenstände eingesammelt und Gegner vertrimmt werden, denen man anschließend Gold abknöpft. Und was passiert, wenn ein Held das Zeitliche segnet? Dann



„Was Half-Life fürs Action-Genre gebracht hat, soll WarCraft 3 für Strategiespiele werden."
Blizzard-Sprecher Bill Roper

wird er per Zauberspruch in seinem Heimatdorf wieder zum Leben erweckt; die dazugehörigen Truppen bleiben dort, wo sie zurückgelassen wurden. Dadurch will Blizzard vermeiden, daß man seine wertvollen Helden in einer sicheren Ecke der Karte deponiert und nie einsetzt.

Kein Basisbau mehr

Durfte man bislang eine Basis nach eigenen Vorstellungen bauen, ist Ihre Heimatsiedlung jetzt bereits vorhanden. Wie in *WarCraft 2* verfügt man über Farmen, Sägewerke, Kasernen, Häfen und Bergwerke, in denen auch der einzige Rohstoff – das Gold – abgebaut wird. Wachtürme schützen die kleine Kolonie; falls doch mal ein Gebäude den Feuerpfeilen der Konkurrenz zum Opfer fällt, bauen es die Bewohner mit der Zeit wieder automatisch auf. In einigen Missionen darf man an vorgegebenen Orten weitere Gebäude errichten, wenn es der Kontostand zuläßt; bestehende Bauwerke lassen sich durch Anbauten oder weitere Stockwerke erweitern, was weitere Möglichkeiten eröffnet. Die Gebäude dienen zum Anheuern von Bodentruppen, zum Heilen, zum Forschen und Herstellen von Waffen. Neben der eigenen Siedlung gibt es auch neutrale Städte, Tempel, Brunnen, Höhlen, Lager und Festungen, die von jeder Partei genutzt werden können. Hier findet man unter Umständen weitere Zeitgenossen, die sich Ihnen eventuell anschließen. Oder mit etwas Glück wertvolle Amulette oder andere Kostbarkeiten, die sich bei nächstbester Gelegenheit gewinnbringend verschachern lassen.

Axtjonglierende Orcs

Blizzard hat lange dichtgehalten: Bereits seit über eineinhalb Jahren werkeln die Programmierer an der Engine, Missionen und Einheiten werden seit Anfang dieses Jahres designt. Warum die lange Vorlaufzeit? *WarCraft 3* ist das erste waschechte 3D-Karten-beschleunigte Blizzard-Spiel; sowohl Figuren als auch Gebäude und Landschaften sind 3D-Modelle. Die Programmierer haben die typischen Fehler anderer Hersteller vermieden: Anstatt den Spieler mit einer frei zoom-, schwenk- und drehbaren Kamera zu belästigen, wählt das Programm automatisch den optimalen Blickwinkel – und der konzentriert sich meist auf die Heldentruppe. Die Zwischensequenzen werden nicht vorgerendert, sondern von der 3D-Engine selbst erzeugt. Trotz der 3D-Grafik muß niemand auf die von Blizzard gewohnte Detailfülle verzichten: Jede Figur hat ganz persönliche Kunststückchen und Aktionen auf Lager. In unbewegtem Zustand jonglieren Orc-Axtwerfer mit ihren scharfen Waffen, Pferde schlagen aus, Schamanen blättern in ihren Zauberbüchern, und der furchterregende Minotaurus kratzt sich an seinem pelzigen Rücken.



Die Gebäude eines Lagers sind von Anfang an vorhanden.

Ohne zugewiesenen Helden können keine Fußtruppen gesteuert werden.

Am unteren Seitenrand sind die Helden aufgereiht.

Mit einem Klick auf eines der Symbole wechseln Sie direkt zu einem Helden.

Wie in einem Echtzeitstrategiespiel symbolisieren farbige Leisten den Gesundheitszustand.

Blizzards neue Strategien

Auf unsere Frage, ob der doch recht radikale Richtungswechsel im Spieldesign nicht treue *WarCraft*-Fans vor den Kopf stoßen könnte, gab sich Blizzard-Sprachrohr Bill Roper gelassen: Die PC-Spieler hätten es satt, stets den gleichen Echtzeitstrategie-Einheitsbrei vorgesetzt zu bekommen. Auch die 3D-Grafik sieht er nicht als Hinderungsgrund – schließlich sind es bis zur Veröffentlichung noch mehr als zwölf Monate, zum anderen soll *WarCraft 3* bereits mit einem Pentium 133 einwandfrei spielbar sein. Auch wenn die vorgeführte Mission offenbar noch in letzter Minute zusammengezimmert wurde, macht das Spiel schon jetzt einen praktisch fertigen Eindruck. Für PC Games ist der Nachfolger zum vier Jahre alten, aber unverwüstlichen *WarCraft 2* das herausragende ECTS-Highlight: Es bringt viel frischen Wind in ein festgefahrenes Genre, bietet eine schlichtweg atemberaubende Grafikqualität und hat all die Liebe zum Detail, die alle Blizzard-Spiele auszeichnet. Nicht zu vergessen der netzwerk- und internettaugliche Mehrspielermodus inklusive Unterstützung für das kostenlose Battle.Net. Blizzard hat sich das Ziel gesetzt, insbesondere das Teamplay zu fördern und mehr Spieler gleichzeitig zuzulassen als etwa in *Diablo* oder *StarCraft*. Wahre Wunderdinge soll der im Spiel enthaltene Kampagnen-Editor vollbringen: Damit lassen sich nicht nur eigene Missionen gestalten, nein, vielmehr wird man damit ein komplett neues Spiel bauen können – mit eigenen Grafiken, Charakteren, Aufgaben, Missionszielen, Animationen, Einheiten-Fähigkeiten und Zaubersprüchen.



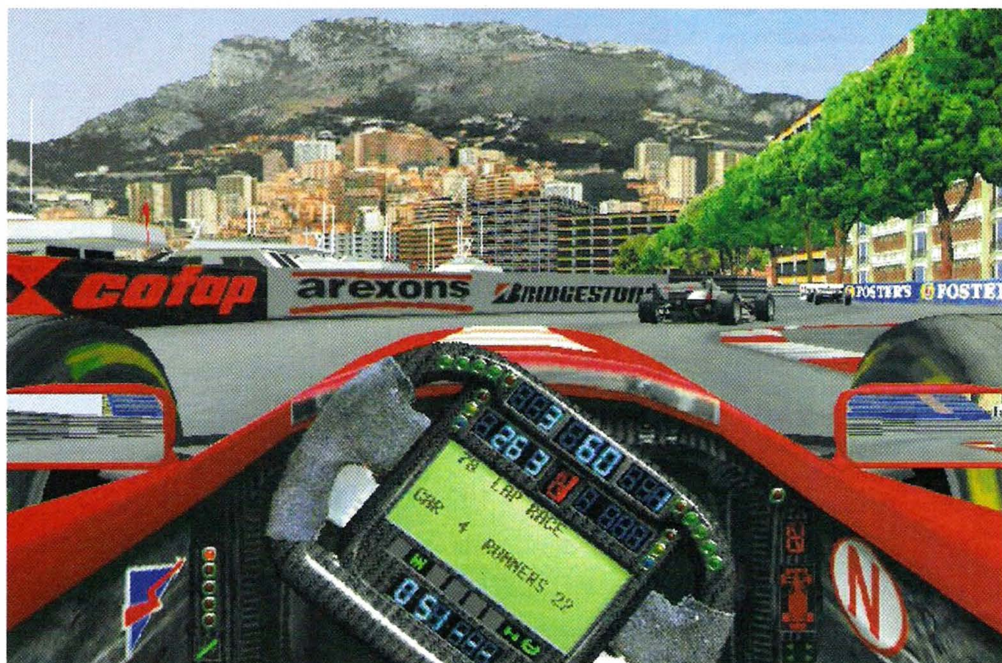
WarCraft 2 gilt als eines der erfolgreichsten Strategiespiele. Rechts: Die Zwerge kämpfen auf Seiten der Menschen.

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Blizzard
Release	Ende 2000
Vergleichbar mit	WarCraft 2, Myth 2

Grand Prix 3

Die berühmteste aller Rennsimulationen ist reif für die dritte Saison: Mit Grand Prix 3 will MicroProse verlorenen Boden gegenüber Ubi Soft gutmachen.



Wie in der Realität werden dem Fahrer alle erforderlichen Daten und Fakten direkt auf dem Display des Lenkrads angezeigt.

Allein bei der Nennung des Namens „Geoff Crammond" schnalzen Kenner von Rennsimulationen anerkennend mit der Zunge: Für den Nachfolger zu *Grand Prix 2* hat sich der Meister für x Jahre förmlich von der Außenwelt abgeschottet. Derweil ist die Zeit aber nicht stehen geblieben: *F1 Racing Simulation* und *Racing Simulation 2* von Ubi Soft sind zwischenzeitlich mit 3D-Karten-Karacho an *Grand Prix 2* vorbeigerauscht, das von vielen aber nach wie vor zu den besten Formel-1-Spielen aller Zeiten gerechnet wird. Um die Leistungsfähigkeit der neuen Technologie zu demonstrieren, gestattete Hersteller MicroProse den Messebesuchern erste Probefahrten. Als Teststrecke wählte man selbstbewußt ausgerechnet den Stadtkurs von Monte Carlo, bekanntermaßen jene Strecke, die den Grafikengines aufgrund der vielen Details das Letzte abverlangt. Das Erstaunliche: Obwohl das Spiel ausschließlich im Softwaremodus lief, war die Geschwindigkeit bereits mehr als beeindruckend – bei der 3D-Karten-beschleunigten Fassung ist hier nochmals ein erheblicher Geschwindigkeitszuwachs zu erwarten, insbesondere bei den Retortenkursen auf der grünen Wiese.

Kampf um WM-Punkte

Die F1-Lizenz macht´s möglich, daß sämtliche Teams und Fahrer auf allen 16 WM-Strecken der Saison '98 an den Start gehen. Simuliert werden die kompletten Rennwochenenden inklusive Freiem Training, Qualifying und Boxenstops. Wer diese Nervenanspannung mental oder zeitlich nicht durchsteht, darf auch an Einzelrennen mit wählbarer Dauer teilnehmen. Fünf Schwierigkeitsstufen werden Anfängern und Könnern gerecht. Großer Wert wird auf Fahrhilfen gelegt, um Einsteiger nicht zu überfordern. Wer die entsprechenden Optionen wählt, bleibt stets auf der Ideallinie, bremst automatisch im richtigen Moment, hat ein unzerstörbares Fahrzeug und läßt sich beim Schalten und Steuern assistieren. In drei Komplexitätsstufen dürfen Sie an den Setups herumschrauben: Während es bei den grundlegenden Einstellungen lediglich um Front-/Hinterflügel, Bremsenbalance und die Abstimmung der Gänge geht, stehen dem Profi sogar ausführliche Telemetriedaten zur Verfügung, mit denen sich so ziemlich jede Schraube separat kontrollieren läßt. Durch dezente Änderungen an Front-/Hinterflügeln, Bremsbalance, Federn oder Stoßdämpfern lassen sich mit etwas Erfahrung erstaunliche Leistungszuwächse erzielen. Um möglichst authentischen 3D-Surround-Sound zu bieten, arbeitet Hasbro Interactive mit namhaften Formel-1-Teams zusammen. Hört sich soweit alles recht gut an, aber wo ist der Unterschied zu anderen Formel-1-Simulationen? Wer zu den weltweit 1,5 Millionen Käufern von *Grand Prix 1* und *2* gehört, kennt die Detailversessenheit und die Realitätsnähe, die Geoff Crammond seinen Simulationen verpaßt. Genau in diesem Punkt wird sich *Grand Prix 3* von seinen Konkurrenten abheben – und das fängt bereits bei so profanen Dingen wie den Wettereinflüssen an. Tim Christian aus der Hasbro-Chefetage läßt die Konkurrenten schon mal vorab wissen: „Wir sind der Überzeugung, daß wir die weltbesten Rennspiele entwickeln werden, an denen alle anderen Rennspiele gemessen werden." Nachzuprüfen in einem Jahr, wenn die Simulation voraussichtlich erscheint.



Ohrenbetäubender Lärm im berühmten Tunnel von Monte Carlo: Monaco zählt zu den 16 Original-WM-Strecken in Grand Prix 3.



Wer braucht schon Premiere? Die Videorecorder-Funktion von Grand Prix 3 liefert Kamera-Einstellungen wie im Fernsehen.

FACTS

Genre	Rennsimulation
Hersteller	Hasbro Interactive
Release	3. Quartal 2000

Vergleichbar mit
Grand Prix 2, Racing Simulation 2

Bis jetzt spielten Sie Command & Conquer lediglich aus der Vogelperspektive, zukünftig sind Sie mittendrin statt nur dabei: C&C: Renegade ist der 3D-Ableger des Echtzeitstrategiespiel-Hits.

Command & Conquer: Renegade



Der Ionenstrahl zwingt die Soldaten, ihre Kaserne („Hand von NOD") zu verlassen. Draußen empfängt sie bereits unser Commando.

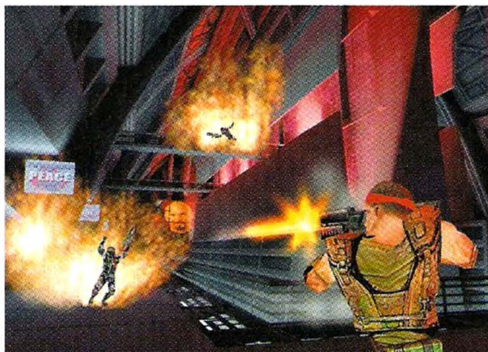
Ein bißchen *Hidden & Dangerous*, etwas *Tomb Raider* und *Drakan*, dazu eine ordentliche Prise *Outcast*: Mit *Renegade* wagen sich die Westwood Studios in das Haifischbecken der schwer angesagten 3D-Action-Adventures. Hauptdarsteller von Renegade ist der Commando, jener bis an die Zähne bewaffnete Einzelkämpfer, der sich mit seinen sarkastischen Sprüchen („Wie wär's mit etwas Rock'n'Roll?") in die Herzen der *C&C*-Fans sprengte und ballerte. Aus der *Tomb Raider*-Perspektive steuern Sie den GDI-Söldner voraussichtlich 15 Missionen lang durch die Welt von *C&C* und bekämpfen die terroristische Bruderschaft von NOD. Im Strategie-Vorbild gerade mal sechs Pixel hoch, erwacht die Ein-Mann-Armee in *Renegade* zu einem ausgesprochen detaillierten, muskelbepackten 3D-Actionhelden. Beim Anblick von bestens vertrauten Gebäuden und Fahrzeugen, darunter Tiberium-Raffinerien, NOD-Tempel oder Mammut-Panzern, fühlt man sich wie bei einer Stadtrundfahrt durch eine Metropole, die man bislang nur von Fotos kannte. Kraftwerke, Tiberium-Sammler und NOD-Buggys – alles zum Greifen nah. Nicht genug damit, daß Sie die Gebäude betreten können: Mehr als zwölf Fahr- und Flugzeuge dürfen erobert und bedient werden – freuen Sie sich schon mal auf Tiefflüge an Bord eines Orca-Helikopters. Spieldesigner und Westwood-Mitgründer Louis Castle verspricht: „Nahezu jede Einheit aus *C&C* wird enthalten sein."

Bisher Commando, jetzt Renegade

Die Missionen orientieren sich grob an dem, was man bereits aus *C&C 1* kennt: Fabriken sprengen, Geiseln befreien, sich durch feindliche Stützpunkte schleichen, gegnerische Truppen ausschalten und vieles mehr. Die Taktik kommt dabei nicht zu kurz: Wer beispielsweise ein Nod-Kraftwerk außer Gefecht setzt, sorgt dafür, daß man den Obelisken des Lichts (ein Lasergeschütz) gefahrlos passieren kann. Was die Stimmung und das Missionsdesign anbelangt, sind Vergleiche mit *Half-Life* durchaus angebracht; Puzzles und Action sollen sich die Waage halten. Neben der hügeligen Landschaft gibt es etliche Gebäude, die durch Tunnel, Korridore und Brücken miteinander verbunden sind – optimal für spannende Gefechte im Mehrspielermodus. Für Netzwerk- und Internet-Einsätze plant Westwood eine Reihe von Spielmodi, darunter mehrere Varianten für Teams: Beispielsweise können in einem Jeep gleich mehrere Personen gleichzeitig unterwegs sein – einer fährt, einer bedient das aufgesetzte Maschinengewehr, ein dritter wirft Granaten. Achtung: Dies ist das letzte Mal, daß Sie im Zusammenhang mit *Renegade* den früheren Spieletitel *C&C: Commando* lesen. Weil Westwood Studios die Namensähnlichkeit mit dem Eidos-Taktikknüller *Commandos* zu groß war, wurde das Spiel kürzlich in *C&C: Renegade* umbenannt – und dies ist auch die Bezeichnung, unter der das Spiel im Sommer 2000 in die Läden kommt.



Nur noch ein paar NOD-Wachposten ausschalten, dann ist der Helikopter unser: Manche Missionen spielen im Gebäude-Inneren.

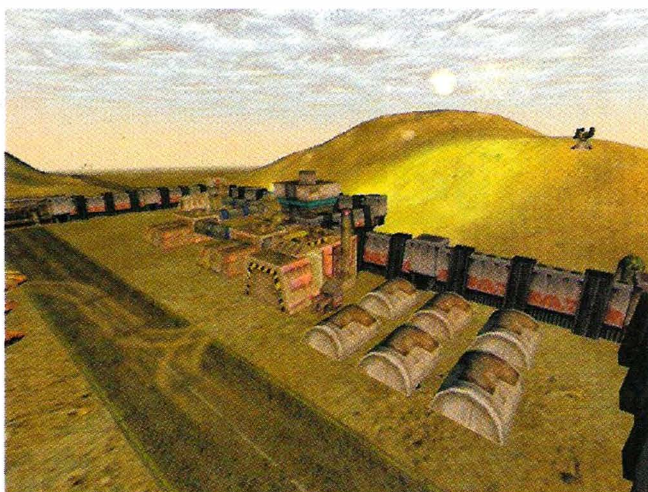


Auch wenn Westwood bei diesen Effekten etwas nachgeholfen hat: Die 3D-Grafikengine ist definitiv konkurrenzfähig.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Westwood Studios
Release	3. Quartal 2000

Vergleichbar mit
Outcast, Tomb Raider 3


Der 3D-Landschaft liegt nach wie vor ein Hexagonfeld-Muster zugrunde.

Battle Isle 4

Für Kenner das Beste, was Deutschland je an Strategiespielen hervorgebracht hat: Nach vier Jahren Pause soll Blue Bytes Battle Isle 4 der innovativste Teil der Serie werden.


Die Battle Isle-4-Engine ermöglicht unter anderem Tag- und Nachtwechsel.

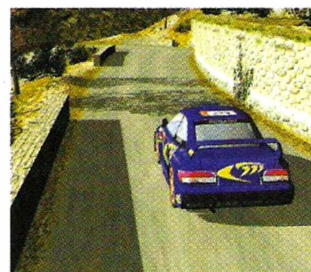
Das rundenweise ablaufende Hexagonstrategiespiel brachte mit jeder Folge Neuerungen fürs Genre: In *Battle Isle 2* waren es beispielsweise 3D-Schlachtszenen, die von der Spielengine berechnet wurden, Teil 3 garnierte die Spielzüge mit Videosequenzen und benutzerfreundlicher Windows-Aufmachung. Daß sich *Battle Isle 3* nicht durchsetzen konnte, lag an einem zeitgleich erscheinenden Konkurrenten: *Command & Conquer 1*. Auch das 3D-Taktikspiel *Incubation* geht auf die *Battle Isle*-Saga zurück. Die 650.000 Käufer der Serie dürfen sich auf einen technisch umwerfenden vierten Teil freuen: Die mit tollen Effekten und realistischen Landschaften aufwartende 3D-Grafik-Technologie wurde vom slowakischen Programmierteam Cauldron eingekauft, um Story, Kampagnen, Missionen und Spieldesign kümmert sich „Mr. Incubation" Wolfgang Walk. Im Gegensatz zu *Panzer General* & Co. werden die lästigen Wartezeiten zwischen den Spielzügen entfallen; der Spieler soll ständig beschäftigt sein, um die Anspannung eines Echtzeitstrategiespiels zu „simulieren", dennoch soll die taktische Tiefe der Vorgänger gewahrt bleiben (Tag- und Nachtzyklen, 3D-Gelände etc.). Neben den Gefechten gegen den übermächtigen Gegner TitanNet mit Panzern, Bombern, Kreuzern und Kampfrobotern müssen Sie gleichzeitig Fabriken besetzen, Munition beschaffen und Benzin nachtanken. Wie Blue Byte diesen schwierigen Spagat zwischen Echtzeit- und Rundenstrategie hinkriegen will, bleibt bis auf weiteres Firmengeheimnis. Was bereits durchgesickert ist: Anstatt einzelne Einheiten herumzubewegen, kontrollieren Sie stets ganze Truppenverbände.

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Blue Byte
Release	3. Quartal 2000
Vergleichbar mit	Battle Isle 3, Panzer General 4

Rallye Racing Simulation

Ubi Soft nutzt das Know-how seiner Referenz-Formel 1-Simulationen für ein optisch umwerfendes Landstraßen-Rennspiel.


Jetzt bloß kein Gegenverkehr: Enge Landstraßen fordern Ihr fahrerisches Können.

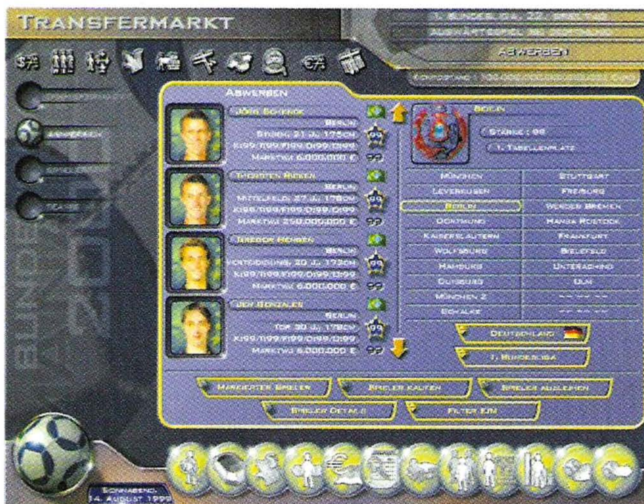
Zum Genießen der prächtigen mediterranen Umgebung entlang der 360 Kilometer langen Strecke werden Sie bei *Rallye Racing Simulation* nur wenig Gelegenheit haben; denn bei der rasanten Fahrt auf italienischem und französischem Terrain müssen Sie sich voll auf die Piste konzentrieren, wenn Sie gegen die ausgefuchsten Computergegner eine Chance haben wollen – als ob Schlamm, Schnee und Regenfälle, enge Serpentinen, Haarnadelkurven und plötzlich auftauchende Hindernisse nicht schon „schlimm" genug wären. Häufig geht's wenige Zentimeter neben dem Autoreifen mehrere hundert Meter tief den Abhang hinunter. Ausflüge in die angrenzende Botanik oder Rempeleien mit den Gegnern haben in jedem Fall Konsequenzen fürs Fahrzeug; bei Boxenstops können beschädigte Teile ausgetauscht werden. Die ohnehin schon starke *Racing Simulation 2*-Grafik wurde für *Rallye Racing Simulation* weiter verfeinert, Steuerung und Fahrmodell an Rallye-Bedingungen angepaßt. Die versprochene Realitätsnähe fängt schon mit den Zuschauern am Straßenrand an, die keine statischen Pappfiguren sind, sondern animierte Personen, die Ihnen zujubeln und zuwinken. Mittagspausen- und wochenendkompatibel wird die Simulation durch eine Fülle klassischer Spielmodi, darunter eine komplette Rallye, Turniere, Kurzrennen, Duelle und Zeitfahren. Im Karrieremodus suchen Sie sich ein Start-Fahrzeug aus (30 Modelle stehen zur Wahl) und kümmern sich anschließend ums Tuning und werben Sponsoren an. Mit deren Unterstützung und Preisgeldern können Sie Ihren Boliden stetig verbessern. Daß die Testfahrten auf dem Ubi-Soft-Stand stets dicht umlagert waren, spricht eine deutliche Sprache: Fans von *Colin McRae Rally* sollten sich den März 2000 dick im Kalender anstreichen. Nähere Detailinfos erwarten Sie in den kommenden Ausgaben.

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Ubi Soft
Release	März 2000
Vergleichbar mit	Colin McRae Rally



Beachten Sie, wie realistisch die Schatten der Äste auf das Fahrzeug fallen.



Die Phantasie-Spielerporträts werden aus zufälligen „Bauteilen" zusammengesetzt.

Bundesliga Manager 2000

Der Jahrtausend-Manager kommt: Im Herbst 2000 veröffentlicht Software 2000 den Bundesliga Manager 2000.

So ganz kampflos will man Ascaron, Ikarion und Heart-Line den deutschen Fußballmanager-Markt nicht überlassen – schließlich war es Software 2000, der vor rund zehn Jahren das Genre in Deutschland erst so richtig etabliert hat. Entwicklungsleiter Mathias Reichert gibt sich kämpferisch: „Im Jahr 2000 spielt der *Bundesliga Manager* hoffentlich wieder die Konkurrenz an die Wand." Den grassierenden „Feature-Krieg" will Software 2000 nicht mitmachen: Anstatt eine unüberschaubare Flut an Funktionen einzubauen, die letztlich eh kein Mensch nutzt, will man sich auf ein vernünftiges Maß an Möglichkeiten beschränken. Hinsichtlich der Spielbarkeit soll der *BM 2000* an die Tugenden des gepriesenen *Bundesliga Manager Professional* aus dem Jahre 1993 anknüpfen. Auch bei der Gestaltung der 3D-Szenen geht Software 2000 neue Wege und verzichtet auf das Abfilmen von umherhüpfenden Spielern (Motion Capturing): Stattdessen kommt das „Footstep Animation System" zum Zuge, bei dem am Computer jede Animation quasi von Hand animiert wird – so soll jede Drehung der Hüfte, jeder brachiale Gewaltschuß, jeder Fallrückzieher so realistisch wie möglich aussehen. Mathias Reichert möchte damit in erster Linie erreichen, daß die „Spieler nicht so hölzern laufen wie in einem drittklassigen Zeichentrickfilm". Beim *BM 2000* gibt's zudem zwei Premieren: Einerseits ist es der erste BM ohne Original-Wappen, Spieler- und -Vereinsnamen – die Rechte liegen exklusiv bei Electronic Arts. Zum zweiten ist es aber auch der erste *BM 2000* mit umfassender Mehrspieler-Unterstützung: Einen Internet-Anschluß vorausgesetzt, kann man mit seinem Verein über die Software-2000-Rechner in der WWW-Liga mitmischen.



Übung macht den deutschen Meister: Im Wochenplan stellen Sie das Training ein.

FACTS

Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Software 2000
Release	3. Quartal 2000
Vergleichbar mit	Bundesliga Manager 98, Anstoss 3

Icewind Dale

Kein Baldur's Gate 2, sondern eine Auskopplung innerhalb der Rollenspielserie: Mit Interplay erkunden Sie finstere Höhlen.



Davon hat der Biologielehrer nichts erzählt: Nur mit vereinten Kräften kann der Mega-Nashornkäfer besiegt werden.

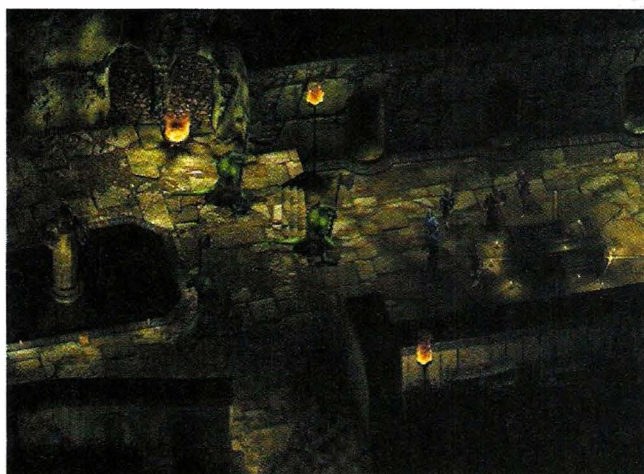


Und wieder ein Riese, der den Mund zu voll genommen hat: Mit unseren gewitzten Kriegern ist nicht zu spaßen.

Mit dem Überraschungshit *Baldur's Gate* bewies Interplay, daß man anspruchsvolle Rollenspiele dank prächtiger Grafik und einfacher Bedienung auch einem breiten Publikum zugänglich machen kann. Nach der preisleistungsverhältnismäßig schwachen Zusatz-CD-ROM *Legenden der Schwertküste* folgt nun *Icewind Dale*, das quasi zur Überbrückung bis zum Erscheinen von *Baldur's Gate 2* (Ende 2000) dient. Entgegen anderslautenden Gerüchten handelt es sich dabei nicht um eine Mission-CD, sondern um ein eigenständiges Spiel – was allein schon dadurch deutlich wird, daß man keine *Baldur's Gate*-Charaktere übernehmen darf. Gemeinsamkeiten mit *Baldur's Gate*: gleiche Grafikengine, ähnlicher Grafikstil, gleiche Steuerung und gleiches Regelwerk (*Advanced Dungeons & Dragons*, kurz *AD&D*). Wichtigster Unterschied: Die sechsköpfige Truppe erkundet in erster Linie *Diablo*-kompatible Höhlensysteme und eisige Katakomben, anstatt durch Wälder zu streifen. Unterwegs trifft man auf Eismonster, riesige Naskornkäfer und turmhohe Zyklopen, die mit phantastischen neuen Zaubersprüchen und Waffen beharkt werden. Gegenüber *Baldur's Gate* wird vor allem der Mehrspieler-Aspekt mehr Beachtung finden. Entwickelt wird das Spiel von jenem Teil der Black Isle Studios, die zuvor *Fallout 2* und *Planescape Torment* betreut hatten.

FACTS

Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Software 2000
Release	3. Quartal 2000
Vergleichbar mit	Bundesliga Manager 98, Anstoss 3



Spaziergänge an der frischen Waldluft gibt es wesentlich seltener als in Baldur's Gate: Als Icewind-Dale-Spieler schicken Sie Ihre Helden in unheimliche Katakomben.



Wer Warzone 2100 kennt, sieht den Unterschied auf den ersten Blick: Sowohl die Bodenflächen als auch die Einheiten weisen wesentlich feinere Strukturen auf.

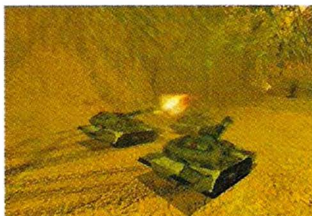
Ground Control

Schwedens beste Erfindung seit Ikea und Abba: Ground Control soll C&C 3 die Käufer mopsen – ohne Rohstoffe, aber mit viel guter 3D-Grafik.

Statusbericht der Bodenkontrolle: Die schwedische Firma Massive Development (nicht zu verwechseln mit den gleichnamigen Mannheimer *Schleichfahrt*-Machern!) entwickelt ein Echtzeitstrategiespiel – na toll, kann ja jeder. Aber: Genauso wie *Warzone 2100, Earth 2150* oder *Dark Reign 2* setzt *Ground Control* auf echte 3D-Grafik statt der altbekannten Vogelperspektive. Obendrein wird auch noch das Sammeln von Rohstoffen und Aufbauen einer Basis abgeschafft. Stattdessen soll sich der Spieler nur um das Manövrieren und Ausstatten seiner Einheiten kümmern. Die imaginäre Kamera, mit der Sie das Spektakel verfolgen, wird mit der Maus völlig frei bewegt und so angeordnet, daß Sie den besten Überblick besitzen und die eindrucksvollen Grafikeffekte genießen können. Die Vorab-Version glänzt mit transparenten Partikel-Explosionen, detaillierten 3D-Einheiten und Bump-Mapping, um die Landschaft rauher aussehen zu lassen. 15 Missionen für jede der beiden Parteien sind geplant, wobei die Einsätze auf genau definierten Zielen basieren. So muß man während eines Auftrags beispielsweise eine bestimmte Einheit beschützen oder an anderer Stelle eine feindliche Einrichtung gezielt ausschalten, ohne die gesamte Basis zu vernichten. Für zusätzliche Abwechslung sollen sieben verschiedene Landschaftstypen sorgen, die von Vulkangebieten über Dschungel bis zu verschiedenen Wüsten reichen. Die Umgebung läßt sich strategisch ausnutzen, indem Sie zum Beispiel einen Hügel besetzen und dadurch mehr Übersicht und eine höhere Reichweite der Geschütze besitzen.



Wer die Kamera gegen die Sonne ausrichtet, wird von Lensflares geblendet.



Spuren im Boden, Rückstoß beim Feuern: Ground Control strotzt vor Details.

FACTS

Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Massive Entertainment
Release	März 2000

Vergleichbar mit
Dark Reign 2, Earth 2150

Edgar Torronteras Extreme Biker

Ein Name wie ein Stierkämpfer und Nerven wie Drahtseile: Edgar Torronteras steht Pate für ein grafisch höchst eindrucksvolles Motorrad-Rennspiel.



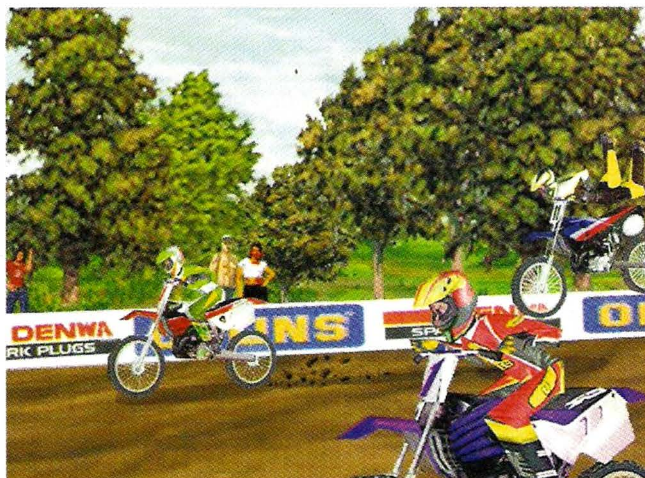
Karrieresprung: Per Schanze gelangen die Motorräder auf höhere Ebenen – sofern der Anlauf stimmt.

Motocross-Fans verehren ihn wie einen Heiligen: Edgar Torronteras. Der Mann zählt zu den weltbesten Freestyle-Fahrern und vollführt mit seiner Maschine Tricks, von denen anderen schon beim Zuschauen schlecht wird. Mit einer auf ihn maßgeschneiderten Simulation bringt Havas Interactive jetzt den Nervenkitzel auf die PC-Monitore. Beim Heizen durch Stadien, Canyons, Wälder, Wüsten und Städte wie Paris oder London lassen sich mit Gamepad und (Force-Feedback-)Joystick atemberaubende Stunts vollführen – freihändig stehend, gehockt überm Lenker oder wie Superman am Sattel hängend geht's über Schluchten, Schanzen und Flüsse. Wer noch dazu sauber aufkommt und als erster durchs Ziel brettert, kassiert Punkte. Möglich sind auch Stellungen, die in der Realität noch nie ausprobiert wurden, etwa die Variante „Titanic" (wie Kate Winslet mit ausgebreiteten Armen auf der Vorderachse stehend). Fahrer und Motorrad werden getrennt verwaltet und berechnet – was die hohe Realitätsnähe erklärt. Mehrere Kameraperspektiven, eine Videorekorderfunktion, ein Acht-Spieler-Netzwerkmodus und 30 Strecken lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Nach der spielbaren Beta-Version zu urteilen, wird *Edgar Torronteras Extreme Biker* Konkurrenten wie *Motocross Madness* oder *Moto Racer* in mehreren Bereichen übertreffen: Es ist realistischer, abwechslungreicher und grafisch schlichtweg eine Wucht. Testergebnisse voraussichtlich bereits in der kommenden PC Games.

FACTS

Genre	Motorradsimulation
Hersteller	Havas Interactive
Release	November '99

Vergleichbar mit
Motocross Madness, Moto Racer



Der Herr ganz außen rechts im Bild kassiert soeben ein paar dicke Punkte für diesen sehenswerten „Superman"-Trick: Während des Sprungs hängt er an der Gabel.

Was ist eigentlich mit ...?

Frontierland



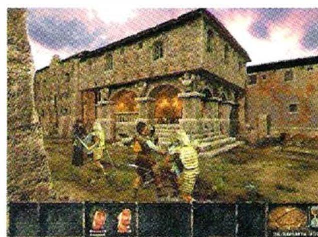
Railroad Tycoon in 3D: In den unsicheren Zeiten des Wilden Westens gilt es, profitable Eisenbahnlinien zu errichten. Bäume fällen, Schienen verlegen, Passagiere und Waren transportieren, sich gegen Banditen zur Wehr setzen – all das packt JoWood in das Aufbaustrategiespiel (Termin: Anfang 2000).

Deep Fighter



Wing Commander unter Wasser: Für den direkten Konkurrenten zum *Schleichfahrt*-Nachfolger *Aqua* heißt es ab 1. Quartal 2000: „Alle Mann auf Gefechtsstation!" An Bord eines schwerbewaffneten U-Boots ballern Sie sich durch formschön animierte Ozeanwelten. Hersteller: Ubi Soft.

Arcaterra



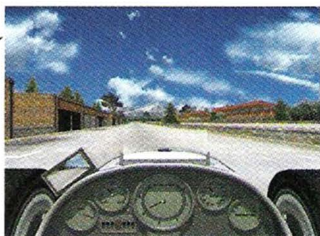
Ist's ein Adventure? Ein Rollenspiel? Beides. Inmitten des mittelalterlich-düsteren Fantasy-Szenarios bleiben Ihnen drei Wochen (Spiel-)Zeit für die Lösung eines Kriminalfalls. Die deutsch-französische Co-Produktion unter Federführung von Ubi Soft erscheint im Frühjahr 2000.

Furballs



Von Beobachtern liebevoll mit „Kinder-Quake" betitelt, hat's das quirlige Cartoon-3D-Actionspiel von Acclaim faustdick hinter den Plüschohren: Ab kommendem April ballern sich knuffige, kulleräugige Hunde, Pinguine, Katzen, Waschbären und Känguruhs durch bonbonfarbene Levels.

Spirit of Speed 1937



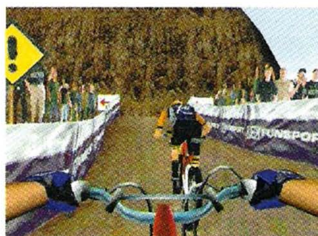
Telemetrie? Tiptronic-Schaltung? Sicherheitsvorkehrungen? Fehlanzeige zu jenen Zeiten! Die Rennsimulation von MicroProse sieht mindestens so gut aus wie das ähnliche *Grand Prix Legends*, wird aber einen wesentlich sanfteren Schwierigkeitsgrad aufweisen. Startschuß: Oktober '99.

Prince Naseem Boxing



Er hopst durch den Ring wie ein Känguruh, seine Kämpfe sind legendär: Prince Naseem steht im Mittelpunkt einer Boxsimulation, die eine klaffende Marktlücke füllt. 16 Boxer bestreiten Turniere, Einzelkämpfe und ganze Karrieren; der Prinz beriet Codemasters persönlich. „Box!" heißt es ab November.

N.F.D. Mountain Biking



Runter kommen sie immer: Ohne „fear" (Angst) radelt man die steilsten Abhänge hinunter. Das Codemasters-Rennspiel dürfte noch bis Ende des Jahres die Serienreife erlangen. 25 Strecken in neun Ländern werden in sechs Spielmodi befahren; für Rasanz sorgt eine Highspeed-Grafikengine.

Colin McRae Rally 2



Bekannt aus Funk, Fernsehen und den Ford-TV-Spots: Der Nachfolger der bislang besten Rallyesimulation schwenkt vom bisherigen Subaru- zu McRaes Ford-Focus-Team. Zwecks noch hochwertigerer 3D-Grafik wurden die Strecken größtenteils abfotografiert. Fertigstellung: Anfang 2000.

TechnoMage



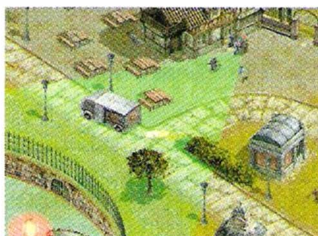
Das phantasievolle 3D-Action-Rollenspiel mit dem 360°-Dreh von Sunflowers (*Anno 1602*) verschiebt sich auf den Frühling 2000 – die Gestaltung der acht Welten ist (zeit-)aufwendiger, als zunächst angenommen. Eine ausgiebige Testphase soll die gewohnte Sunflowers-Qualität sicherstellen.

Die Siedler 4



„Die grafische Qualität wird im vierten Teil der *Siedler*-Reihe deutlich erhöht", verrät Blue Byte-Boß Thomas Hertzler. Hinzu kommen neue Völker, neue Gebäude, neue Einheiten und „große Überraschungen"; die 2D-von-schräg-oben-Ansicht bleibt erhalten. Termin für das Aufbaustrategiespiel: 4. Quartal 2000.

Commandos 2



Gezeigt wurde der Nachfolger des Taktikknüllers nicht - die Perez-Brüder der spanischen Pyro Studios waren „nur zum Gucken" da. Ihre Pläne: „Für *Commandos* 2 lassen wir uns viel Zeit – es erscheint erst Ende 2000. Auf der E3 im Mai 2000 seht Ihr eine erste Version", erzählte Javier Perez.

Sheep



Geschicklichkeitsspiel im *Lemmings*-Format: Eine Herde belämmerter Schafe will sicher ans Ziel gelotst werden. Grafisch eher dürftig, besticht das Spiel durch viel schwarzen Humor. Empire hofft, daß man in zehn Jahren rückblickend von einem „Kultspiel" sprechen wird.

SPECIAL

Der Verkehrsgigant



JoWood Software (*Der Industrie-Gigant)* macht Dampf, doch die grafisch äußerst attraktive Busse-&-Bahn-Simulation erscheint vermutlich erst Anfang 2000. Als Unternehmer oder Verkehrsbeauftragter organisieren Sie den öffentlichen Personennahverkehr in Großstädten.

REAL Neverending Story



Mit jedem Monat, den die 60 Mitarbeiter länger an der 3D-Adventure-Variante der *Unendlichen Geschichte* arbeiten, wächst die Schar der Skeptiker und die Erwartungshaltung. Kann die kantige 3D-Grafik durch feingeistige Dialoge und Fantasy-Flair ausgeglichen werden?

The Sims



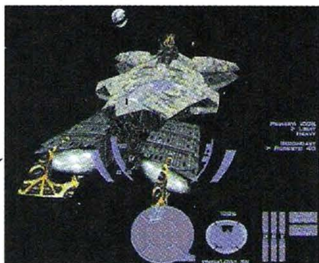
Getreu dem Motto „Verliebt, verlobt, verheiratet" darf man wie in einem Puppenhaus indirekt das Schicksal der Bewohner beeinflussen. Geniale Idee, leider recht sterile Aufmachung und mehr Probleme als in einer Folge *Lindenstraße*: Die Seifenoper-Simulation erscheint noch 1999.

Gothic



Von Rollenspielern, für Rollenspieler: Der *Ultima 9*-Konkurrent vom Bochumer Piranha-Bytes-Team macht gute Fortschritte. Spieldesigner Tom Putzki hält die Veröffentlichung Anfang 2000 für realistisch. Neben einer konkurrenzfähigen 3D-Engine besticht *Gothic* auch durch eine enorme Handlungsfreiheit.

Freespace 2



Nach dem Rückzug von *Wing Commander*-Hersteller Origin aus dem Weltraumaction-Sektor springt Interplay in die Bresche: 30 Missionen, 70 hochdetaillierte Raumschiffe, 12-Spieler-Netzwerkmodus, Einsatz-Editor und traumhaft schöne Space-Optik sind die Eckpfeiler des im Oktober erscheinenden Spiels.

Ford Racing



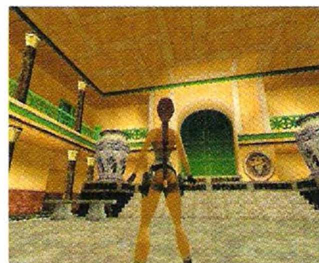
Empire, die tun was: Für Deutschland wird der Name vielleicht noch geändert, die technischen Eckdaten des Rennspiels bleiben bestehen. Zwölf Fahrzeuge aus dem Ford-Sortiment (Taurus, Mustang, Explorer, GT 90 etc.) rasen gegen 15 Gegner über zehn Strecken. Die Ford-Racing-Grafik besticht durch ihr hohes Tempo.

Heavy Metal F.A.K.K. 2



Wer ist die Schönste im Action-Adventure-Land? Unterschied zu *Tomb Raider* und *Drakan*: Die Polygon-Hauptdarstellerin (Vorbild: US-Starlet Julie Strain) von *Heavy Metal F.A.K.K. 2* turnt durch ein abgedrehtes Fantasy-Land, das mit der *Quake 3*-Engine erzeugt wird. Mehr als eine Grafikdemo? Im nächsten Jahr wissen wir mehr.

Tomb Raider 4



Lara Crofts Comeback-Termin ist ähnlich unverrückbar wie der von Weihnachten: Am 22. November wird die Powerlady wieder die Knarren aus dem Halfter ziehen. In unheimlichen ägyptischen Grabkammern ist Lara einem düsteren Geheimnis auf der Spur. Machte bei der Präsentation grafisch ganz schön was her!

Invictus



Da tanzen Echtzeitstrategiespieler Sirtaki: Als Anführer einer Truppe griechischer Söldner rekrutieren Sie neben 30 verschiedenen Einheiten auch Helden wie Hercules, um Gefechte in detailreichen 3D-Szenarien zu bestreiten. Mit dem Taktikspiel im *Myth*-Format ist erst 2000 zu rechnen.

Nox



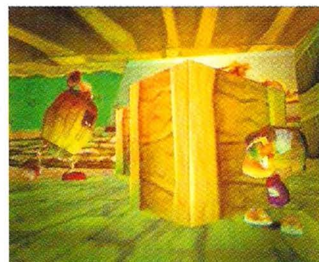
Farbenprächtiger *Diablo*-Klon von den Westwood Studios: Als Magier oder Krieger zaubern und kämpfen Sie sich ab nächstem Frühjahr solo oder im Netz durch isometrische Rollenspiel-Welten. Bemerkenswert: echte Sichtlinien, 100 Zaubersprüche, Zufallskartengenerator, schicke Grafikeffekte.

Simon the Sorcerer 3



Der „Typ mit dem bescheuerten Hut" ist wieder da: Nachwuchs-Magier Simon erlebt im März 2000 sein drittes Abenteuer. Trotz noch mehr 3D als in *Grim Fandango* wird *Simon the Sorcerer 3* wieder ein klassisches Adventure mit vielen Anspielungen und Wortspielereien.

Rayman 2



Ein Cartoon zum Mitspielen: Der wieselflinke, grundsympathische, französische Nationalheld tobt sich in 20 Welten aus. Zwischensequenzen in Zeichentrickqualität, wunderschöne 3D-Grafik und intelligente Puzzles erleben Sie ab Oktober ´99. Der Test – zu 99 Prozent sicher in PC Games 12/99.

Streitgespräch: Indizierung in Deutschland

Reiner Tisch

Am Rande der ECTS brachte PC Games zusammen, was eigentlich überhaupt nicht zusammengehört: Die Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) lieferte sich mit 3D-Action-Verfechtern wie Unreal-Designer Jay Wilbur einen Schlagabtausch um die Frage: „Wie (un-)sinnig ist das Indizieren von Spielen in Deutschland?"



London. 6. September 99. Royal Garden Hotel. Konferenzsaal „Westminster". Auf der einen Seite des Tisches: BPjS-Vorsitzende Elke Monssen-Engberding – sie entscheidet mit, was in Deutschland auf dem Index landet. Folge für Spiele, die dort aufgelistet sind: völliges Werbeverbot, Verkaufsverbot in Läden, zu denen auch Minderjährige Zutritt haben. Neben ihr: Ronald Schäfer, Geschäftsführer des deutschen Spielehersteller-Verbands (VUD). Auf der anderen Seite: unter anderem Jay Wilbur, Spiritual Advisor („Geistiger Ratgeber") von *Unreal*-Hersteller Epic und Teil des *Doom*-Entwicklerteams, dazu Mike Wilson von Gathering of Developers (*Max Payne*). Frau Monssen-Engberding klärte zunächst auf, was die Kriterien für eine Indizierung sind: „Immer dann, wenn im Film oder im Spiel die Gewaltanwendung das einzige Mittel ist, um seine Ziele zu erreichen, haben wir sie als jugendgefährdend eingestuft." Und weiter: „Wir wissen zumindest aus der Filmforschung, daß gerade dann Medien zu gewalttätigem Nachahmen anregen, wenn der Held permanent Gewalt anwendet und wenn es ein Charakter ist, mit dem sich Kinder und Jugendliche identifizieren können. Das ist bei Computerspielen fast immer der Fall. Man spielt ja den Helden, der permanent Gewalt anwendet." Jay Wilbur konterte: „Wir sehen immer wieder mit Erstaunen, welche Spiele in Deutschland indiziert werden. Was ist beispielsweise mit *Doom*? Dort lauert man nicht älteren Damen auf, sondern man wird von Dämonen aus der Hölle angegriffen! Und es ist sehr einfach: Wenn man sie nicht selbst wegpustet, nehmen die einen auseinander. Das einzige, was man also tut, ist sich zu verteidigen. Wie soll ein solches Spiel also Kinder und Jugendliche zur Gewalt aufrufen?", fragt er sich und spricht damit auch vielen PC-Games-Lesern aus der Seele.

„Computerspiele retten Leben"

Hätten Sie's gewußt? „Gewaltverbrechen, wie wir sie in Littleton gesehen haben, sind seit der Veröffentlichung von *Doom* in den USA zurückgegangen! Und zwar um volle 35 Prozent!", informierte Jay Wilbur, was Mike Wilson zu der Schlußfolgerung brachte: „Das zeigt, daß Spiele in Wirklichkeit Leben retten" – logisch, daß er damit die Lacher auf seiner Seite hatte. Das Argument von Frau Monssen-Engberding, daß Kinder durch Filme gegenüber Gewalt desensibilisiert würden, ließ Mr. Wilbur nicht unkommentiert: „Es gibt ebenso viele oder vielleicht mehr Beweise, daß Kinder durch Spiele auch Dampf ablassen können, den sie im echten Leben nicht ablassen.". Der Spieleveteran sieht es nicht ein, daß eine gesamte Gesellschaft von solchen Medien ausgeschlossen werden soll, die für Kinder nicht geeignet sind und glaubt, daß die Familie und das Umfeld eine große Rolle spielen: „Ich will als Vater eigene Entscheidungen treffen, was meine Kinder spielen oder sehen. *Pulp Fiction*? Meine Kinder dürfen *Pulp Fiction* nicht sehen. Das ist viel zu hart, das ist für Erwachsene. *Terminator*? Absolut. Ich glaube, wir unterschätzen Kinder. Die können durchaus einschätzen, was Phantasie und was real ist. Ich glaube, daß die 18-Uhr-Nachrichten viel schädlicher sind. Ich habe alle Spiele zuhause, und natürlich dürfen sie einige Spiele nicht spielen. Aber *Doom* spielen? Das dürfen sie. Und trotzdem werden sie nicht zur Klassenfeier mit einer Kettensäge auftauchen."







Teilnehmer der PC-Games-Diskussionsrunde (von oben nach unten): Elke Monssen-Engberding, Mike Wilson und Jay Wilbur

Das Problem trifft nicht nur ausländische Entwickler. „Es ist schon eine verrückte Sache: Wir wollen *Gothic* als deutscher Entwickler auch international vermarkten. Im Moment bearbeiten wir die internationale Version. Aber gleich darauf kürzen wir unser Spiel für unseren eigenen Markt, in dem wir zuhause sind. Das ist grotesk", klagt etwa Tom Putzki, Entwickler des Rollenspiels *Gothic*. *Hidden & Dangerous*-Designer Tomas Pluharik von Illusion Softworks nennt die Probleme, die für sein Spiel entstehen, das im Zweiten Weltkrieg spielt: „Durch die Änderungen geht die komplette Atmosphäre für ein Spiel flöten, und das ist sowohl für den Spieler als auch für einen Spieledesigner natürlich sehr unbefriedigend." Gibt es einen Ausweg aus dem Dilemma, ohne gleich Sonderabteilungen in den Läden einzurichten? Ronald Schäfer setzt auf den Umdenkungsprozeß in der Gesellschaft, der dazu geführt hat, daß Spiele, die noch vor wenigen Jahren indiziert wurden, heutzutage anstandslos durchgehen. Seiner Meinung nach hat sich gezeigt, daß sich die Kriterien mit der Zeit verändert haben. „Jedesmal, wenn ein Spiel zur Indizierung vorgelegt wird, entscheiden die Prüfer bis zum gewissen Grad subjektiv. Aber genau diese subjektive Meinung kann im Laufe der Zeit durch die zunehmende Akzeptanz von Computerspielen in der Gesellschaft geändert werden." Die PC-Games-Redakteure Thomas Borovskis und Petra Maueröder vertraten die Ansicht, daß es allein auf den Spielspaß ankommt, die Gewalt aber eher nebensächlicher Natur sei. Natürlich kann so ein einstündiges Gespräch nicht die Gesetze eines Landes ändern, doch eines war der Wunsch aller Teilnehmer: Das Roundtable-Gespräch soll im kommenden Jahr an gleicher Stelle wiederholt werden – und bis dahin hat sich in Sachen BPjS und Jugendschutz sicherlich einiges getan. Auf der Cover-CD-ROM der nächsten Ausgabe finden Sie einen Video-Mitschnitt dieses bislang einmaligen Aufeinandertreffens.

Petra Maueröder ■



Seit Half-Life (dt. Version) sind im Action-Genre neue Ideen Mangelware. Seien es die stumpfen Ballereien in Descent 3, das öde Herumgestapfe im letzten MechWarrior oder die immergleiche Suche nach dem richtigen Hebel in Unreal – Return to Na Pali: Revolutionäre Spielkonzepte sind so rar wie magische Tattoos in Shadow-Man. Bei solch einer risikoscheuen Politik der Spielehersteller ist es erfreulich, daß wenigstens einer aus der Reihe tanzt. Interplay hat für die kommende Wintersaison gleich vier Titel ankündigt, die allesamt mit einem prall gefüllten Sack voller abgefahrener Ideen die Fans ungewöhnlicher Actiontitel entzücken wollen. Neben dem Nachfolger zum 1997er Kritikerliebling MDK und dem quirligen Giants sollen das ungewöhnliche Messiah sowie der Taktik-Shooter Evolva den Spaß am Außergewöhnlichen in den Vordergrund rücken. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen das kunterbunte Sammelsurium bizarrer Spiele vor und hoffen, daß wir Ihnen in Zukunft weitere Ausnahmetitel präsentieren können.

Interplays bizarre Action-Spiele

Festival Bizarre



Fiese Viecher gibt es viele im vermeintlichen Paradies. Die Meccs geben Feuer.



Die Grafikengine bietet wunderschöne SciFi-Landschaften, stimmungsvolle Hintergründe sowie spektakuläre Licht- und Blendeffekte bis zum Abwinken.

Giants – Citizen Kabuto

Affentheater

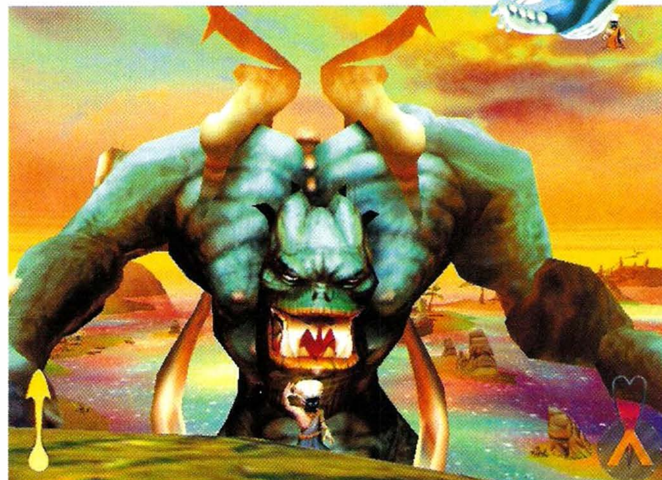
Was passiert, wenn schwerbewaffnete Rüpel, barbusige Grazien und ein soziopathischer Riesenaffe gleichzeitig einen lebenslangen Urlaub in einer exotischen Inselwelt planen? Die Antwort erhalten Sie in der folgenden Übersicht zu dem vielleicht witzigsten PC-Spiel seit Grim Fandango.

Unter einem pastellfarbenen Himmel herrscht munteres Treiben: Emu-ähnliche Vimps grasen auf grünen Auen, Krabbenmonster paaren sich am Strand, und Verms flattern durch die milden Lüfte. Plötzlich verdunkelt sich der Himmel, denn der gigantische Kabuto hat sich auf die Suche nach frischer Nahrung gemacht. Rasch grapscht er sich ein Vimp und verschlingt es mit Stumpf und Stiel. Diese kleine Stärkung hat der wolkenkratzerhohe Gigant bitter nötig, denn aus der Ferne tauchen Meccharyns auf und beginnen gleich damit, Kabuto mit ihren hochtechnisierten Wummen zu beschießen. In das allgemeine Tohuwabohu mischen sich noch die grazilen Sea Reapers, die mit ihren Sturmbögen einen Tornado entfachen, der die schießwütigen Desperados hoch in die Luft wirbelt.

Zu Wasser, zu Land und in der Luft

Derartig wilde Szenarien dürfen Sie in *Giants* alle Nase lang erleben, denn die verrückte Ausgangssituation bietet stets neuen Stoff für Kämpfe zwischen den drei Parteien. Die Meccharyns hatten eigentlich auf dem Planeten Majorca Urlaub machen wollen und mußten nur aufgrund einer unvorhergesehenen Kursabweichung ihres Raumschiffs im trügerischen Idyll der Inselwelt landen. Diese wurde seit Generationen von den Sea Reapers beherrscht, denen allerdings der selbst gezüchtete Riese Kabuto ausgebüchst ist, der jetzt sämtliche Lebewesen drangsaliert. Die Kämpfe sind extrem abwechslungsreich, denn jede Gruppe verfügt über ein ganzes Arsenal an verschiedenen Taktiken; so sind etwa die Meccharyns in der Lage, mittels ihrer Raketenrucksäcke den Feind aus der Luft anzugreifen, während die Sea Reapers über viele kampfkräftige Gehilfen verfügen, die den Widersachern Saures geben. Wie bereits in unserer ausführlichen Vorschau in Ausgabe 4/99 erwähnt, erschöpft sich die Handlung keineswegs in wilden Schlägereien zwischen den drei Parteien. Je nachdem, welche Rolle der Spieler übernimmt, muß er verschiedene Aufgaben lösen und etwa als Kabuto für die Hege und Pflege der überlebenswichtigen Vimp-Herden sorgen. Die Figuren werden wahlweise aus der Perspektive der ersten oder der dritten Person mit einer kombinierten Maus-/Tastatursteuerung durch die riesigen Levels bewegt. Diese sind prächtig gestaltet und zeigen dichte Palmenwälder, traumhafte Sandstrände und beschauliche kleine Siedlungen. Ähnlich wie *MDK 2* verfügt auch *Giants* über einen ganz eigentümlichen Look, der sich mit seinen knalligen Farben und skurril gestalteten Figuren deutlich von konventionellen Shootern à la *Unreal* unterscheidet. Bis zur Veröffentlichung im kommenden Frühjahr soll ein spannender Mehrspielermodus integriert werden, in dem Sie wahlweise die Führung der Sea Reapers oder Meccharyns übernehmen oder gar als Übergigant Kabuto via LAN oder Internet gegen Ihre Kontrahenten antreten.

Peter Kusenberg ■



Bürger Kabuto bei der Arbeit: Ein niedlicher Smartie bietet sich als Snack an. Wenn Sie als Führer der Meccharyns vorgehen, müssen Sie diese kleinen Kerle beschützen.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Planet Moon
Release	Mai 2000

Vergleichbar mit
MDK 2, Evolva

MDK 2

Strahlemännchen

Vor zwei Jahren sorgte der 3D-Shooter MDK für Furore: Jeder Action-Fan mit einem Mindestmaß an Geschmack und Humor verliebte sich augenblicklich in das abgedrehte Abenteuer um die Helden Max, Dr. Hawkins und Kurt Hectic. Obwohl das Spiel kein Bestseller wurde, hat sich Interplay noch einmal ein Herz gefaßt und einen Nachfolger in Auftrag gegeben. Wir haben uns nach dem werten Befinden von Kurt & Co. erkundigt.

Die Entwickler von BioWare brauchen sich wahrlich nicht für ihre Arbeit der jüngeren Zeit zu schämen, denn nach dem Erfolg ihres Rollenspiels *Baldur's Gate* basteln sie mit dem RPG *Neverwinter Nights* und *MDK 2* gleich an zwei potentiellen Referenzprodukten des jeweiligen Genres. Am Spielkonzept wurden nichts Wesentliches verändert, so daß die Helden auch jetzt wieder gegen die fiesen Streamrider kämpfen müssen, die sich mit der Vernichtung der Menschheit das denkbar konventionellste Erzschurken-Ziel gesetzt haben. Dennoch ist die Handlung alles andere als langweilig, denn Sie dürfen im Spielverlauf abwechselnd in die Rollen der drei Helden schlüpfen und sich auf je unterschiedliche Weise mit den frechen Feinden (s. Kasten „Heldentrio") kabbeln. In spaßigen Zwischensequenzen können Sie dabei zuschauen, wie etwa der gar nicht so zerstreute Wissenschaftler seine beiden Kumpane befreit und im Kampf gegen die vielen Unholde noch eine kesse Lippe riskiert. Das Leveldesign ist äußerst abwechslungsreich und zeigt sowohl bizarre Landschaften mit einer phantastischen Flora und Fauna als auch detailverliebt gestaltete Innenräume, in denen eine Reihe von Gegenständen versteckt ist. Witzige Situationen gibt es zuhauf, obwohl die Rätseldichte eher gering ist und das Geschehen vom Kampf gegen die allgegenwärtigen Streamrider und ihre Helfershelfer dominiert wird.



Der Kühlschrank ist leer, aber Dr. Hawkins hat eh andere Sorgen, als sich den Bauch vollzuschlagen. Hier erinnert das Design ein wenig an das 1998er Action-Adventure O.D.T.



Verrückte Monster, organisch anmutende Wände à la Quake 3 Arena, futuristische Waffen: Hier war kein Einfall zu abseitig, um nicht ins Spiel integriert zu werden.

Schwerelos

Dabei werden mitunter die Gesetze der Schwerkraft außer Kraft gesetzt, so daß beispielsweise der coole Max den Boden unter den Füßen verliert und plötzlich seine Gegner aus der Luft attackieren kann. Gesteuert wird er dabei wie seine Mitstreiter aus der Perspektive der dritten Person, die übrigens bei allen hier vorgestellten Interplay-Titeln Verwendung findet. Technisch ist *MDK 2* durchaus auf der Höhe der Zeit und weist insbesondere im Bezug auf die Grafik starke Ähnlichkeiten mit *Giants* auf, das zeitgleich von den Entwicklern des ersten *MDK* programmiert wird. In den riesigen acht Levels finden sich zahlreiche Kreaturen, Pflanzen und Gebäude, deren gewundene Formen und tentakelförmige Auswüchse an die LSD-inspirierte Fantasy-Kunst der 60er Jahre erinnern. Die vielfältigen Hintergründe und zahlreichen Figuren kann die hauseigene Grafikengine OMEN genauso überzeugend darstellen wie Lichtquellen und Körperanimationen; auch Veränderungen der Umgebung sind möglich, etwa wenn Max eine seiner rund ein Dutzend Waffen in einem engen Raum benutzt und auf diese Weise das halbe Mobiliar zerdeppert. Die Gegner-KI zeigt bereits ein halbes Jahr vor dem anvisierten Veröffentlichungstermin eine ähnlich beeindruckende Leistung wie im Referenzshooter *Half-Life* (dt. V.). Leider plant BioWare keinen Mehrspielermodus, doch wahrscheinlich ermöglicht es die Konzentration auf das Einzelspiel, daß Sie noch vor Ende des kommenden Winters auf Streamrider-Jagd gehen dürfen.

Peter Kusenberg

HELDENTRIO

Vielleicht seit den seligen Tagen von *Day of the Tentacle* hat es nicht mehr drei derart unterschiedliche Helden gegeben wie die *MDK*-Teammitglieder.



Der Wissenschaftler Dr. Fluke Hawkins ist der kluge Kopf der Heldentruppe. Als Erfinder der Energiestrahlen kennt er eine Menge Tricks, die sich im Kampf als nützlich erweisen.



Kurt Hectic war der Star des ersten Teils und ist daher wohl der unbestrittene Führer der Gruppe. Anders als sein Kollege Max geht er sehr besonnen vor und schleicht mitunter wie Meisterdieb Garrett durch gefährliches Terrain.



Der sechsbeinige Roboterhund Max ist ein verrückter Haudegen mit viel Sinn für spektakuläres Auftreten. Während er in jeder seiner Pfoten eine Waffe schwingt, quarzt er fette kubanische Zigarren.

FACTS

Genre	Action
Hersteller	BioWare
Release	März 2000
Vergleichbar mit	MDK, Giants

Festival Bizarre


Spektakuläre Lichteffekte sind auch ohne 3D-Beschleuniger möglich. Die flexible Grafikengine paßt sich der Leistungsfähigkeit jeder noch so fixen Rechner-CPU an.


Während die düsteren Hintergründe an den Ego-Shooter Aliens vs. Predator erinnern, sind die Körperteile der Figuren so prall und rund wie in einem Robert-Crumb-Comic.

Messiah

Eiskalter Engel

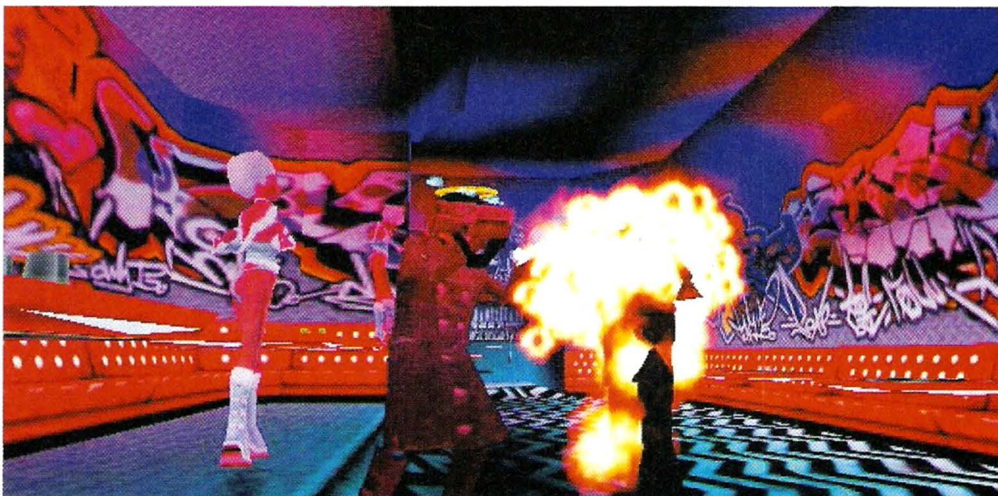
Während das Team von BioWare derzeit fleißig damit beschäftigt ist, MDK 2 fertigzustellen, arbeitet die Entwicklerfirma des Vorgängers seit nunmehr zwei Jahren an dem vielleicht ungewöhnlichsten Projekt seit Erfindung der Klimaanlage für Herrenschuhe. Tag und Nacht sind die Shiny-Mitarbeiter damit beschäftigt, das Abenteuer um den wandlungsfähigen Engel Bob noch vor dem diesjährigen Fest der Liebe fertigzustellen.

Anders als *Giants* oder *MDK 2* sticht *Messiah* nicht durch eine comicartige Optik oder exotische Schauplätze hervor, sondern vor allem durch die Fähigkeiten seines ungewöhnlichen Helden. Der knuddelige Cherub mit dem Wuschelkopf und den prallen Pausbäckchen kann sich nämlich in jede beliebige Person hineinversetzen und dann ordentlich Rabatz machen. Schlüpft er etwa in eine Prostituierte, dann kann er mit diesem reizenden Outfit zunächst seine Feinde betören, um im richtigen Moment die Raketenharpune zu zücken und den Übeltätern das Lebenslicht auszupusten. Wie wir bereits in Ausgabe 7/98 ausführlich berichteten, wollte Chef-Designer Dave Perry ein Spiel schaffen, das nicht irgendwelche Handlungsmuster vorgibt, sondern dem Spieler völlige Freiheit bei der Wahl seines taktischen Vorgehens läßt. Wollen Sie Bob durch eine Gasse voller Gesindel lotsen, dann können Sie beispielsweise einen gut gepanzerten Polizisten übernehmen und einmal ganz ungesetzlichen Schabernack treiben; oder aber Sie schleichen durch die Schatten, um hinterrücks ein paar Fieslinge zu erledigen. Mit unvorhergesehenen Angriffen müssen Sie jederzeit rechnen, denn in der düsteren Zukunftswelt von *Messiah* regiert das Laster, und Bobs heilbringende Aufgabe wird ihm zwischen Schlägern, Huren und Mutanten gewiß nicht leichtfallen.

Paradiesisches Panoptikum

Obwohl die Stadtumgebungen deutlich konventioneller gestaltet sind als die Landschaften in den drei übrigen Bizarr-Titeln von Interplay, ist die Grafik hier ganz gewiß nicht das unwichtigste Element. Tatsächlich stützt sich die *Messiah*-Engine auf eine äußerst flexible Technologie, die nicht nur theoretisch bis zu 500.000 Polygone pro Objekt verarbeiten kann, sondern auch Veränderungen der Umgebung in Echtzeit zuläßt. Zudem paßt sich die Anzahl der Polygone, aus denen eine Figur oder ein Gegenstand bestehen, ganz der Leistungsfähigkeit des Rechners an. Auf einer lahmen Kiste von vorgestern mag Bob vielleicht nur aus hundert Vielecken bestehen, während auf einem Pentium III 500 die Menge seiner Polygone locker auf das 23- bis 40fache anwachsen kann und dann eine dementsprechende Detailfülle erkennen läßt. Auf diese sind die Entwickler besonders stolz, und dies zu Recht: Dank des umfangreichen Motion Capturings bewegen sich die Figuren derart menschenähnlich durch die düstere Zukunftswelt, als seien sie gerade aus einem SciFi-Thriller wie *Matrix* entsprungen. Ebenso viel Sorgfalt hat Dave Perry auf die Wahl der Musik gelegt, so daß neben Stücken der Band Fear Factory ein besonders unheimlicher Soundtrack zu hören sein wird. Wir beten derweil zu Bob, auf daß der 15. November als Veröffentlichungstermin eingehalten werde und der Messias tatsächlich zum diesjährigen Weihnachtsfest erscheine.

Peter Kusenberg


Lady in Red: Dunkle Primärfarben dominieren in der lasterhaften Zukunftswelt, die der bewindelte Engel Bob zu befreien trachtet.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Shiny
Release	Dezember '99

Vergleichbar mit
Evolva, MDK 2

Festival Bizarre

Evolva

Virenalarm

Nicht nur hartgesottene SciFi-Fans kennen den Film Alien, in dem sich ein außerirdischer Organismus im Gedärm der Mitglieder einer menschlichen Forschungscrew einnistet. Evolva spielt mit der Furcht des Menschen vor solch einem penetranten Parasiten, indem es einen komplett von Aliens verseuchten Planeten als Schauplatz des Geschehens wählt. Wir haben einen mutigen Blick auf diesen beängstigenden Genremix geworfen.



Die Grafikengine zeigt, was in ihr steckt: Spektakuläre Energieblitze sind selbst auf schwachbrüstigen Rechnern noch in einer akzeptablen Geschwindigkeit zu genießen.



Die Kämpfe verlangen einiges taktische Geschick vom Spieler. Sie müssen den Nebenfiguren Aufgaben zuweisen, um einigermaßen zu Rande zu kommen.

Während Gordon Freeman oder der Cyber-Indianer Turok die unbestrittenen Helden ihrer Spiele sind, müssen Sie in *Evolva* Ihr Alter ego selbst erschaffen. Die sogenannten Genjäger versuchen, der Lage auf dem verfluchten Planeten Herr zu werden und sowohl die Parasiten als auch die von ihnen befallenen Wirtskörper zu vernichten. Zu diesem Zweck übernehmen Sie eine von insgesamt vier Figuren und lenken sie aus der *Tomb Raider*-Perspektive durch finstere Schluchten, verlassene Gebäude oder exotische Wälder. Kleinere Rätsel müssen gelöst werden, um vorwärtszu kommen, wobei die Handlung durch packende Zwischensequenzen bereichert wird. Wie die Meccs in *Giants* folgen Ihre Genjäger dem Anführer und erledigen die ihnen zugewiesene Aufgaben, geben also beispielsweise Feuerschutz oder sichern bei einem Angriff die Flanken. Am unteren Bildrand können Sie in vier kleinen Fenstern verfolgen, was Ihre Genjäger gerade treiben, gleichgültig, wie weit sie gerade voneinander entfernt sind.

An Waffen steht den wandlungsfähigen Gesellen ein stattliches Arsenal zur Verfügung, das vonm Strahlenkanonen über Flammenwerfer bis hin zu Apparaten reicht, mit deren Hilfe sie in Windeseile Genmanipulationen durchgeführen können. Dadurch können sie ihr Äußeres ständig verändern, vorausgesetzt, sie sammeln genügend Information über die fremde DNA. Töten sie beispielsweise genügend Wesen mit Tarnfunktion, dann erlernen auch die Genjäger diese Fähigkeit; metzeln sie riesige Monster, dann haben sie die Möglichkeit, ihren Körper zu vergrößern und entsprechend kampfkräftiger zu werden.

Zukunftstechnologie

Solche spektakulären Ereignisse verlangen freilich eine herausragende Technologie, und so ist es nicht verwunderlich, daß *Evolva* der erste Spieletitel ist, der Nvidias neuesten Grafikchip GeForce 256 unterstützt. Dank dieses kleinen Wunderwerks der neuesten Chipgeneration kommt man in den Genuß von spektakulären Effekten. So spiegelt sich die Umgebung derart realistisch auf der Oberfläche einzelner Körper, daß man meint, es handele sich um einen Film. Am eindrucksvollsten sind die an den Film *Matrix* erinnernden Morphing-Szenen, in denen die Genjäger eine neue Form annehmen, wobei sich beispielsweise ihre Hände in Klauen verwandeln. Auch die Bewegungen der Figuren könnten die Wirklichkeit kaum besser simulieren, denn die flexible Grafikengine berücksichtigt nicht nur das Zusammenspiel der einzelnen Körperteile, sondern berechnet auch genauestens die Position der jeweiligen Kreatur. Da sich die Entwicklungszeit noch mindestens bis zum kommenden Frühjahr hinziehen wird, sind präzise Aussagen zur Gegner-KI noch nicht möglich. Fest steht bislang, daß ein Mehrspielermodus integriert werden soll, der ähnlich viel Spaß verheißt wie die Netzwerkpartien in *Giants*.

Peter Kusenberg



Bizarre Alien-Landschaften mit eigentümlichen Pflanzen und Geländeformationen sind der Schauplatz für packende Kämpfe.



Das benutzerfreundliche Menü erlaubt es Ihnen, jederzeit die Aktivitäten Ihrer Leutchen zu kontrollieren.

FACTS

Genre	Action-Strategie
Hersteller	Comp. Artworks
Release	2. Quartal 2000
Vergleichbar mit	Giants, MDK 2

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Probe aufs Exempel

Zweimal haben wir Sierras Schaltzentrale bereits nach aktuellen Informationen zum kommenden Mystikwunder Gabriel Knight 3 durchforstet, und jedesmal klang das von Designerin Jane Jensen Versprochene überwältigender. Als vor drei Wochen endlich eine Betaversion des Spiels ihren Weg in unsere Redaktionsgefilde fand, schlug die erste Stunde der Wahrheit.



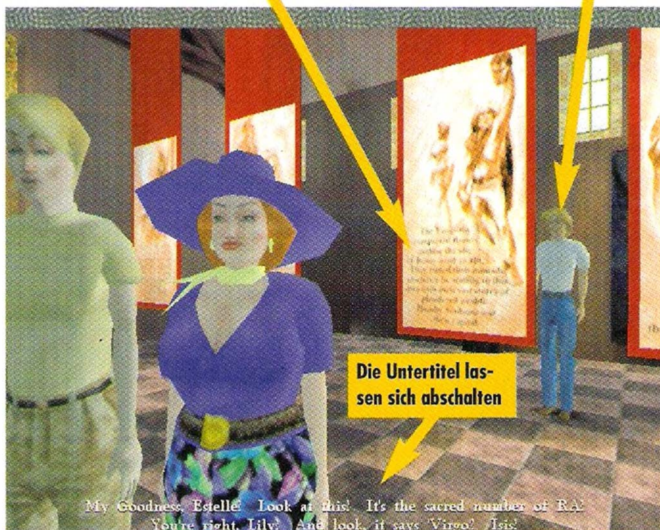
Panoramablick mit Erotik: Große Außen- und Innenwelten, in denen man sich absolut frei bewegen kann, sollen innovativen Rätselvarianten eine Menge Platz bieten.

Der Hintergrund zum Spiel dürfte inzwischen hinlänglich bekannt sein. Ein jahrhundertealtes Mysterium bildet das Rückgrat von Jensens jüngstem Projekt. Eines, das ein merkwürdiges Dorf namens Rennes-le-Château, den Heiligen Gral, fanatische Tempelritter und muffige Vampire unter einen Hut bringt. Technisch wird der Titel in jedem Fall neue Pfade für sein Genre festtreten. Nachdem Lucas Arts' *Grim Fandango* bereits vorsichtig mit den drei Raumdimensionen liebäugelte, geht *Gabriel Knight 3* dank hoher Auflösungen und moderner 3D-Beschleunigung noch einen Schritt weiter in dieselbe Richtung. Zwar kann sich weder die Geschwindigkeit noch die Schönheit der Grafik mit aktuellen Actionspielen messen, für Abenteuerzwecke scheint die Grafikengine aber hervorragend geeignet. Weshalb? Sie kann sowohl Innenräume als auch Freiluftbereiche von großer Fläche mit kleinsten Details berechnen. So haben wir beispielsweise schon im ersten Zimmer ein zierlich kleines Vorhängeschloß erspäht, direkt neben einem Kleiderschrank voller abgreifbarem Krimskrams.

Gruseln wie Gott in Frankreich?

Die Perspektive läßt sich völlig frei justieren, und leicht zu bewerkstelligende Kamerafahrten in alle Richtungen erzeugen Filmflair. Interessante Objekte muß man nun wortwörtlich in allen Himmelsrichtungen suchen, bei Gesprächen ändert sich die Kameraposition ständig. Seltsam ist nur, daß man den Blick selbst in Ecken schweifen lassen kann, die unter Garantie außerhalb Gabriels Blickfeldes liegen. Bei so viel Freiheit steht zu befürchten, daß einige Gruseleffekte wirkungslos verpuffen und die Identifikation mit der Spielfigur verloren geht. Wie Jane Jensen aus dieser Schlinge noch herauskommt, werden wir sehen. Sierras Abkehr vom Interactive Movie scheint dagegen garantiert zu gelingen. Anstelle von unbeholfenen Schauspielern trifft man gerenderte Figuren an, deren Mimik absolut grandios animiert ist. Noch jede kleinste Lippenbewegung läuft synchron zum gesprochenen Text ab. Ansonsten gibt sich das Spiel traditionsbewußt: Unterhaltungen werden weiter über eine kleine, themenabhängige Bilderleiste abgewickelt, Hinweise zusammengetragen und so weiter. Ein weiteres Update folgt in Kürze.

Thomas Borovskis



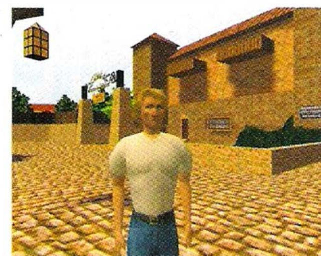
Um beide Seiten der Tafeln zu studieren, zoomt man einfach in die passende Richtung.

Gabriel wird von Tim Curry bzw. seiner Synchronstimme gesprochen.

Die Untertitel lassen sich abschalten



Gespräche laufen weiterhin nach dem Multiple-Choice-Verfahren ab.

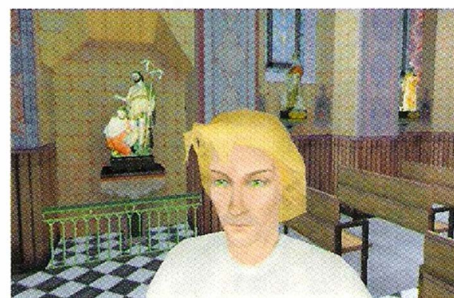


Die Gesichter der Figuren werden mit Details wie Drei-Tage-Bärten gezeigt.

FACTS

Genre	Adventure
Hersteller	Sierra Studios
Release	Oktober '99

Vergleichbar mit
Grim Fandango, Blade Runner



In der Betaversion ließ sich die Auflösung nicht verändern. Ein Makel, der für die Verkaufsfassung freilich noch ausgeräumt wird. Dann wird jede Rechnerklasse ausgereizt.


Wetterbedingungen werden genauso realistisch simuliert wie die Bewegungen der detailliert gestalteten Fahrzeuge.

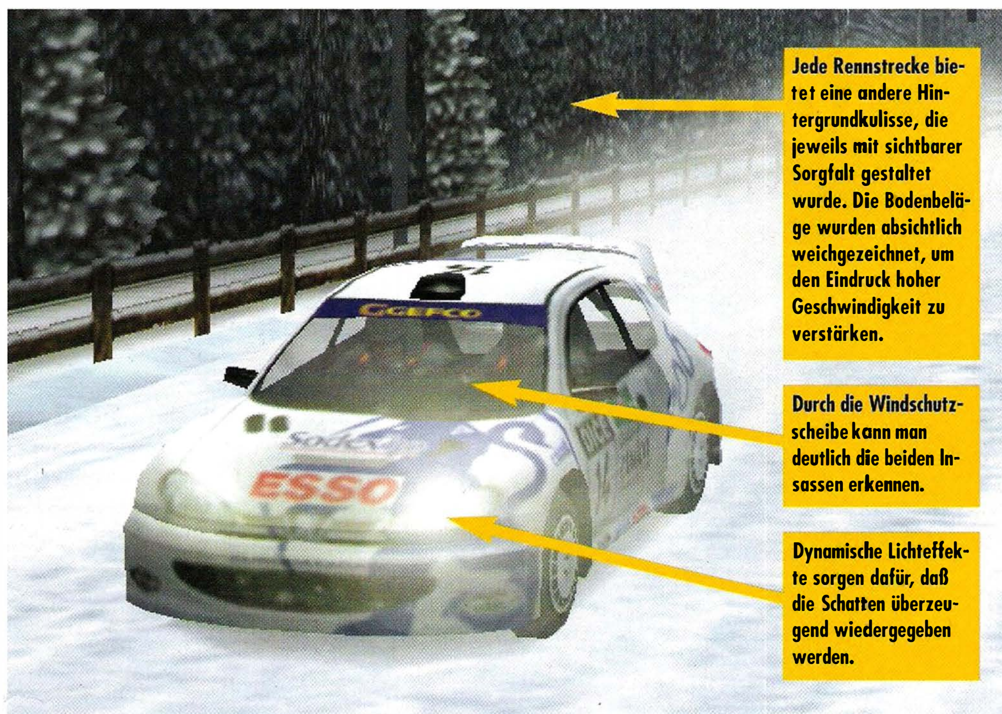

Rund 20 schicke Fahrzeuge im Originaldesign stehen Ihnen für die voraussichtlich 46 Strecken zur Verfügung.

Rally Masters

Spitzentreffen

Bis zum Jahresende geht gleich ein ganzer Fuhrpark neuer Rallye-Spiele an den Start. Der schwedische Entwickler Digital Illusions will sich mit einer Top-Lizenz, beeindruckender Technik sowie Dutzenden abwechslungsreicher Strecken von der massiven Konkurrenz absetzen. Wir haben uns anläßlich einer Produktpräsentation des Publishers Infogrames im sonnigen Nizza an einen Testrechner gesetzt, um die Vorabversion des vielversprechenden Racers unter die Lupe zu nehmen.

Drei Dinge machen ein gutes Rennspiel aus: Erstens muß der Wagen eine gute Straßenhaftung haben, zweitens sollte die Grafik für riesengroße Staune-Äuglein sorgen, und last but not least ist eine dichte Atmosphäre unabdingbar. Alle drei Anforderungen scheint *Rally Masters* problemlos zu erfüllen, und dies nicht zuletzt dank der engagierten Arbeit des kleinen Programmierteams aus dem hohen Norden. „Wir haben den Programmcode für die Engine komplett neu geschrieben, um sie für ein Rennspiel zu optimieren", sagte Designer Joakim Wejdema und wies dabei auf das wirklichkeitsnahe Fahrverhalten der schnittigen Rallye-Flitzer hin. Während einer Probefahrt hatten wir tatsächlich den Eindruck, als könne man auch ohne Lenkrad mit Force-Feedback-Funktion die Bodenerhebungen spüren, da sich die Karosserie der oft sehr hubbeligen Bodenoberfläche anpaßt. Die insgesamt 46 Strecken entführen den Spieler unter anderem auf die Kanarischen Inseln, nach Barcelona und den Nürburgring, was nicht zuletzt durch die megastarke Rally-Masters-Lizenz ermöglicht wird.


Jede Rennstrecke bietet eine andere Hintergrundkulisse, die jeweils mit sichtbarer Sorgfalt gestaltet wurde. Die Bodenbeläge wurden absichtlich weichgezeichnet, um den Eindruck hoher Geschwindigkeit zu verstärken.

Durch die Windschutzscheibe kann man deutlich die beiden Insassen erkennen.

Dynamische Lichteffekte sorgen dafür, daß die Schatten überzeugend wiedergegeben werden.

Volle Kanne

Diese stellt sicherlich das Sahnestückchen im Rennspielkuchen dar, denn unter dem Banner des Michelin-Championscups treten namhafte Fahrer wie Armin Schwarz, Didier Auriol und Colin McRae an, um als erste über die Ziellinie zu preschen. Natürlich hat Digital Illusions darauf geachtet, daß die rund 20 Wagen ganz dem Design der Vorbilder entsprechen. Zu diesem Zweck fanden pro Fahrzeug bis zu 1.500 Polygone Verwendung. Gleichermaßen aufwendig haben die Programmierer die Strecken gestaltet, für die wie beim Konkurrenten *Rally Championship* authentisches Film- und Fotomaterial als Vorlage diente. Brillant sind aber auch die verschiedenen Wettereffekte: Aufwirbelnder Staub, Regen, Schnee und Sonnenschein werden genauso glaubwürdig simuliert wie Fahrzeugschäden beim Zusammenprall mit einem Konkurrenten. Natürlich haben sich die Programmierer nicht lumpen lassen und eine Reihe interessanter Spielmodi wie Einzelrennen, Zeitfahrt und natürlich eine Meisterschaft eingebaut. Bei dieser Riesenmenge an Features fällt einzig die allzu ungenaue Steuerung unangenehm auf; doch wenn Infogrames den anvisierten Veröffentlichungstermin einhält, dann ist noch genügend Zeit für Feintuning. Allerdings wird *Rally Masters* dann zeitgleich mit Ubi Softs lang erwartetem *Rally Championship* erscheinen, was uns gewiß ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen beschert. Wejdemar sieht dem Konkurrenzkampf gelassen entgegen: „Wir sind selbst Hardcore-Spieler und hoffen, daß andere Hardcore-Spieler zu schätzen wissen, was wir machen."

Peter Kusenberg ■

FACTS

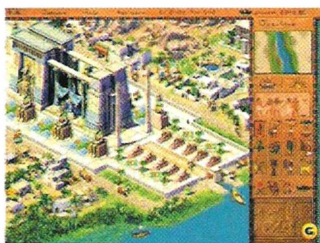
Genre	Rennspiel
Hersteller	Infogrames
Release	Dezember '99

Vergleichbar mit
Colin McRae Rally, Rally Championship

Pharao

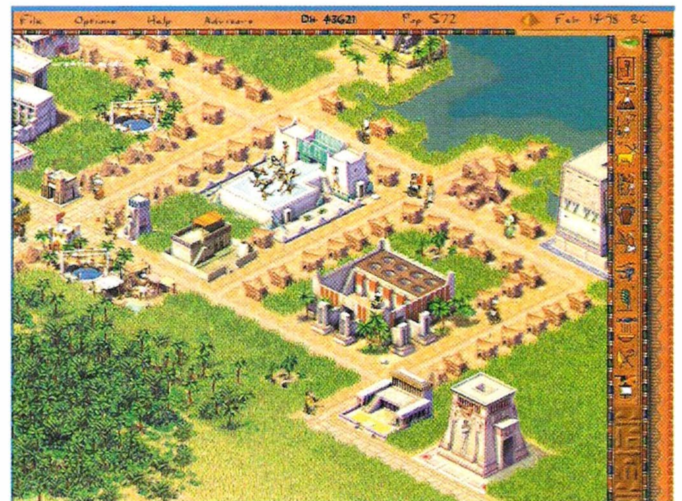
Auf Sand gebaut

Nicht erst seit Caesar werden Weltstädte errichtet. Bereits vor über 5000 Jahren schufen die alten Ägypter einige der beeindruckendsten Bauwerke der Menschheit. Der Caesar-3-Nachfolger von Impressions entführt Hobby-Städteplaner und anspruchsvolle Aufbaustrategen ins Land am Nil. Wir haben mit Pharao bereits zwei Monate vor dem geplanten Test eine kleine Generalprobe veranstaltet.



Das Wirtschaftssystem ist äußerst komplex. Zu jedem Gebäude können Sie besondere Informationen abrufen.

Während in unserem aktuellen Spiel des Monats *Age of Empires 2* das europäische Mittelalter lebendig wird, dient in Impressions diesjährigem Städtebauspiel das frühantike Ägypten als Kulisse für lustiges Häuslebauen. Sie werden zum Statthalter einer ägyptischen Provinz ernannt und müssen dafür Sorge tragen, daß aus einem öden Stück Wüstenland eine blühende Metropole wird. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie sowohl Wohnhäuser als auch staatliche Gebäude errichten und diese mit Geschick und Verstand verwalten. Grundlage für den Erfolg dieses Unternehmens ist ein ausgewogenes Finanzmanagement, das Ihnen ausreichende steuerliche Einnahmen sichert, die Ihnen den Ausbau der Stadt ermöglichen.



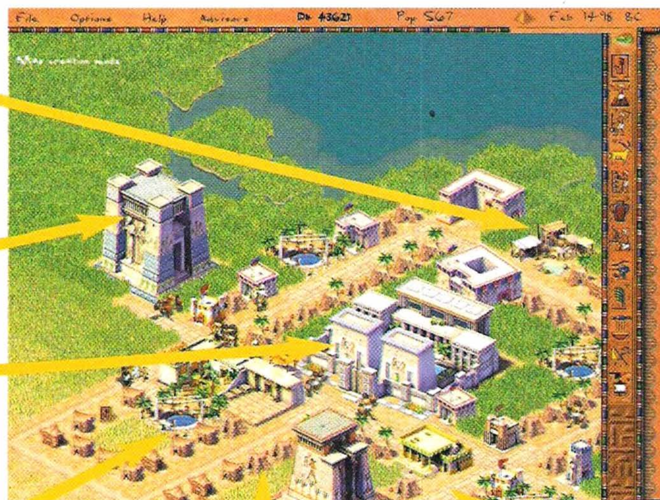
Hübsche Animationen wie bei den Tänzerinnen dieser Tanzschule beleben zusätzlich das Geschehen. Der Wuselfaktor ist hier aber deutlich geringer als in Die Siedler 3.

Caesar und Cleopatra

Wenn Ihnen dieses Konzept jetzt allzu bekannt vorkommt, dann haben Sie entweder unsere Vorschau in Ausgabe 9/99 gelesen oder Sie haben bereits in einem Titel der *Caesar*-Serie eifrig Tempel, Paläste und Aquädukte gebaut. *Pharao* basiert technisch nämlich zu 100% auf diesen äußerst erfolgreichen Städtebauspielen, deren letzter Teil vor einem Jahr die Fans anspruchsvollen Wirtschaftsmanagements entzückte. Für den neuesten Teil haben die Impressions-Entwickler zusätzlich zum ägyptischen Design der Menüs, Gebäude und militärischen Einheiten einige Detailverbesserungen am Spielprinzip durchgesetzt. Zum einen haben die Programmierer auf Anregung vieler frustrierter *Caesar-3*-Spieler fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade integriert, zum anderen ist es jetzt möglich, Seegefechte auszutragen und feindliche Schiffe mit Pfeilen und Feuerbällen zu beschießen. Der Handel und die Rohstoffproduktion wurden ebenfalls erweitert, so daß Sie jetzt zwischen mehr als zwei Dutzend Warengruppen wählen und mehrere komplexe Wirtschaftskreisläufe in Gang setzen können. Wollen Sie etwa eine Bibliothek bauen, dann müssen Sie zuvor Papyrus abbauen und daraus Papier erzeugen, denn ohne Bücher ist eine Bibliothek so sinnvoll wie ein Hafen in der Wüste.

Turmbau zu Kairo

Die auffälligste Neuerung gegenüber *Caesar 3* ist allerdings das veränderte Missionsdesign in der umfangreichen Kampagne. Während Sie früher nur bestimmte Wertungen für Ihre Leistungen etwa auf dem Gebiet der Kultur, der Wirtschaft oder der Friedenspolitik erreichen mußten, so ist es jetzt Ihre Hauptaufgabe, ein Weltwunder zu bauen. Neben Obelisken und Pyramiden dürfen Sie den Bau einer Sphinx planen, was natürlich nicht binnen weniger Jahre durchzuführen ist. Immerhin benötigen Sie für solch einen gigantischen Bau mehrere Tausend Tonnen Steine und unzählige Arbeiter, die mittels eines gigantischen Gerüstes das jeweilige Weltwunder in die Höhe ziehen. Wie auch in *Caesar 3* müssen Sie zusätzlich dafür sorgen, daß Ihre



Alle Haushalte brauchen Zugang zu einem Marktplatz. Allerdings stört der Lärm die Anwohner, so daß keine allzu anspruchsvollen Bürger in den umliegenden Gebäuden wohnen.

Die Götter müssen verrückt sein: Wenn Sie Ihnen keine Tempel weihen, werden sie sauer und treiben Schindluder mit Ihnen, etwa indem sie eine Jahresernte vernichten.

Jede Stadt benötigt einen Palast, in dem der Statthalter residiert. Um Ihr Staatssäckel aufzufüllen, brauchen Sie jedoch überall in der Stadt Gebäude für Ihre Steuereintreiber.

Es gibt drei verschiedene Arten der Wasserversorgung, Diese gepflasterte Wasserstelle bietet bereits einen gewissen Komfort.

Hier sehen Sie Gebäude in ihrer niedrigsten Ausbaustufe. Umso besser Ihre Stadt gedeiht, desto prächtiger werden die zivilen und öffentlichen Bauten.

Auf einer gepflasterten Straße kommen die Passanten und Arbeiter weitaus schneller voran als auf einem ausgetretenen Lehmpfad.

KULTURKAMPF

LANDSCHAFT

Pharao



Caesar 3



An der grundsätzlichen Umgebungsgestaltung hat sich nichts geändert. Allerdings finden Sie jetzt auf jeder Karte haufenweise Wüstensand und natürlich das fruchtbare Nilufer.

GEBÄUDE

Pharao



Caesar 3



Sowohl der Bau als auch die Verwaltung der einzelnen Gebäude gehen genauso vonstatten wie in Caesar 3. Allerdings hat sich das Design entsprechend der Epoche verändert.

FIGUREN

Pharao



Caesar 3



Statt stolzer Römer in Toga und Sandalen begegnen Ihnen jetzt luftig gekleidete Ägypter. Natürlich können Sie wieder durch einen Klick Näheres über die jeweilige Person erfahren.

Götter zufriedengestellt werden. Statt Merkur, Mars & Co. darf der Spieler jetzt 15 ägyptischen Gottheiten wie Ra mit Tempeln, Opfern und Festen huldigen. Natürlich wird es auch wieder unvorhergesehene Naturereignisse wie Überschwemmungen geben, die gerade im Nildelta nicht eben selten vorkommen. Außerdem hat sich das Impressions-Team darum bemüht, die gerenderten Zwischensequenzen ähnlich abwechslungsreich zu gestalten wie in den Titeln der *Caesar*-Serie.

Die Weisheit der Sphinx

Bei all den hübschen Features fanden wir in unserer Beta-Version leider auch ein Haar in der Suppe, beziehungsweise wir konnten ein bestimmtes Haar nicht finden: den Mehrspielermodus. Genausowenig wie die übrigen Städtebauspiele von Impressions verfügt auch *Pharao* nicht über die Möglichkeit, via Netzwerk, Internet oder Modem-zu-Modem-Verbindung gegen menschliche Gegner um die Wette zu bauen. Eine hübsche Chance ist hier vertan worden, denn ein Missionsziel à la „Wer baut als erstes eine Sphinx?" übers LAN würde gewiß für eine Menge Kurzweil sorgen. Da das Spiel bereits jetzt weitgehend störungsfrei läuft, dürfte einer pünktlichen Veröffentlichung zum Weihnachtsgeschäft nichts im Wege stehen.

Peter Kusenberg ■

FACTS

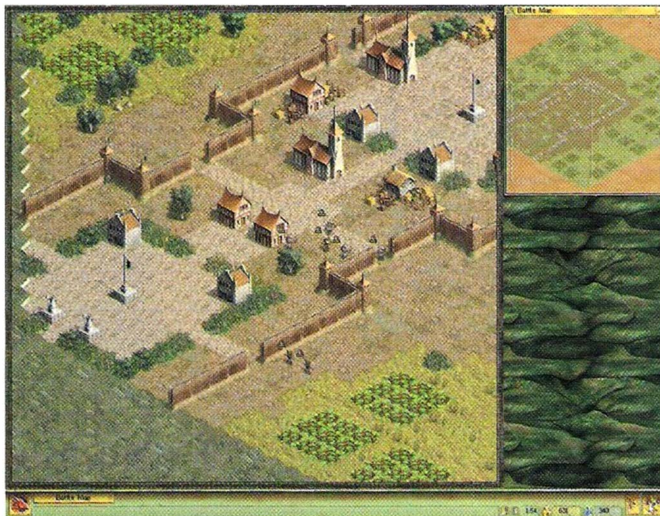
Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Impressions
Release	November '99
Vergleichbar mit	Caesar 3, SimCity 3000

Age of Wonders

Eldric im Wunderland



Age of Wonders verzichtet auf spektakuläre Features und schafft es gerade auf diese Weise, dem Spieler strategisch anspruchsvolle Missionen zu präsentieren.



Palisaden und Wohngebäude lassen sich im Kampf taktisch einsetzen. Dem Computer ist dies in der aktuellen Version des Programms nicht möglich.



Jede Mission besteht aus einer Unter- und Oberwelt, die mit Tunneln verbunden sind.

Der überraschende Erfolg von Heroes of Might and Magic und ähnlichen rundenbasierten Rollenspielen schien eine Eintagsfliege zu sein. Ähnliche Programme floppten – vermutlich nur, weil ihnen das gewisse „Etwas" fehlte. Mit Age of Wonders steht der nächste Kandidat in den Startlöchern.

Age of Wonders scheint dieses ominöse „Etwas" zu haben: Bereits die Alpha-Version 0.2 zog so manchen Redaktionskollegen in seinen Bann. Das Spiel um den Halbling Eldric, der nichts Geringeres vorhat, als die Welt vor dem Bösen zu retten, entfaltet sich dabei wie bei allen anderen Rollenspielen auch: Zunächst auf sich alleine gestellt, rekrutiert Eldric umherziehende Kämpfer und übernimmt die Herrschaft über freie Städte. Durch die Eroberung von Minen, landwirtschaftlichen Anwesen und mystischen Kultstätten nimmt er immer mehr Geld ein, das er in den Aufbau seines Militärs investieren kann. Eine einzelne Kampfgruppe besteht aus maximal acht Mann und wird als einzelne Spielfigur auf dem Bildschirm dargestellt. In jeder Spielrunde dürfen sich die Kampfgruppen nur über eine bestimmte Anzahl der sechseckigen Spielfelder bewegen; sobald alle Bewegungspunkte verbraucht sind, ist die Runde beendet. Anschließend bewegt der Computer die Gruppen der maximal vier von ihm gesteuerten Parteien. Wie im Genre üblich, schaltet auch *Age of Wonders* in einen separaten Kampfbildschirm um, wenn zwei Gruppen um ein Sechseck oder eine Stadt kämpfen. Zahlreiche Mauern, Büsche und andere Objekte sorgen dabei dafür, daß nicht automatisch die stärkste Gruppe gewinnt. Wer die Landschaftsgegebenheiten am besten einschätzen kann, kann sich einen großen strategischen Vorteil erarbeiten. Auf Wunsch kann der Kampf auch automatisch ablaufen, die Ergebnisse sind allerdings (wenigstens im aktuellen Betastadium) wesentlich schlechter. Für die geeignete Plazierung von Bogenschützen, Magiern und Kamikaze-Einheiten sind Computer offenbar noch immer nicht geeignet. Dennoch stellt der PC einen starken Gegner dar. Die Missionen, von denen momentan zirka die Hälfte fertiggestellt sind, stellen durch ihre Landschaftsgestaltung und die strategisch günstig plazierten Städte eine echte Herausforderung dar. Jede der beiden Kampagnen verfügt über 30 Missionen mit stetig steigendem Schwierigkeitsgrad, neuen militärischen Einheiten und veränderten politischen Konstellationen. Einige der in einer Mission erzeugten Einheiten lassen sich dabei in die Folgemission übernehmen. Da Kämpfer mit gewonnenen Schlachten an Stärke gewinnen, kann man auf diese Weise mit einer gefährlichen Streitmacht in eine Mission starten.

Weniger ist mehr

Die Grafiken von *Age of Wonders* sind klassich und schlicht. Das Spielfenster zeigt die Landschaften aus einer isometrischen Vogelperspektive, auf 3D-Grafik und andere hardwarehungrige Features wurde dankenswerterweise verzichtet. Die mittelalterlich angehauchte Menüoberfläche – die leider noch nicht völlig funktionsfähig ist – schafft es, die Komplexität des Spiels völlig zu verbergen und den Spieler nur mit den notwendigsten Informationen zu behelligen.

Harald Wagner ■

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Epic Games
Release	November '99

Vergleichbar mit
Master of Magic

Heft verpaßt?

Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!

PC Games 08/99



PC Games PLUS 08/99



PC Games 09/99



PC Games PLUS 09/99



PC Games 10/99



PC Games PLUS 10/99



Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❐ PC Games + 2 CD-ROMs 08/99 DM 9,90		
❐ PC Games + 2 CD-ROMs 09/99 DM 9,90		
❐ PC Games + 2 CD-ROMs 10/99 DM 9,90		
❐ PC Games PLUS m. Vollversion und 3 CD-ROMs 08/99	DM 19,80	
❐ PC Games PLUS m. Vollversion und 3 CD-ROMs 09/99	DM 19,80	
❐ PC Games PLUS m. Vollversion und 3 CD-ROMs 10/99	DM 19,80	
zuzüglich Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl.Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Dieses Angebot gilt nur im Inland!

Omikron – The Nomad Soul

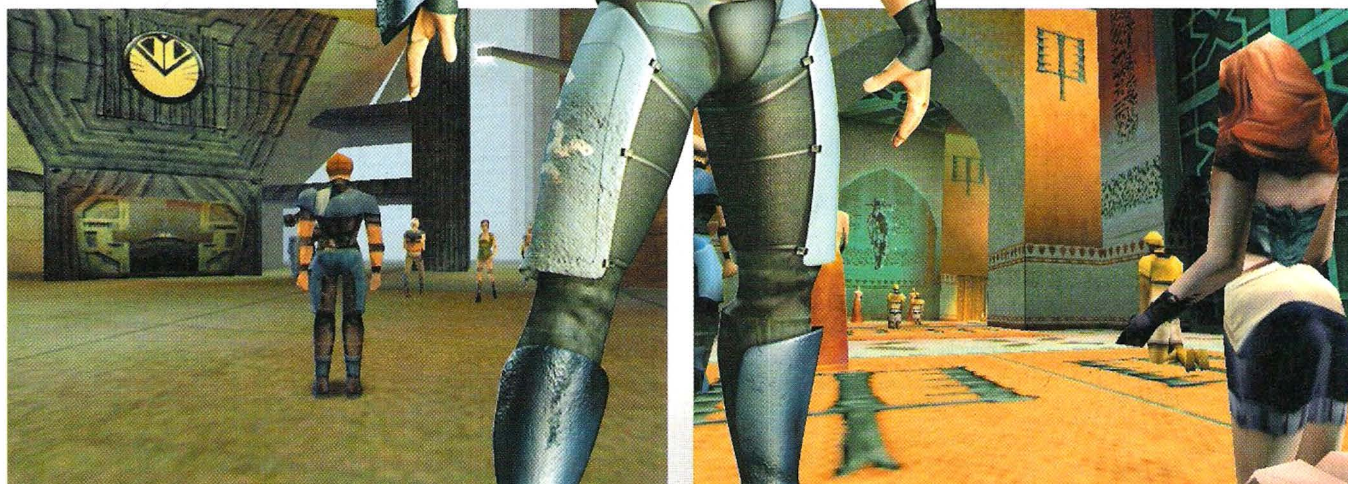
Seelen-wanderung

David Bowie ist das offensichtliche Aushängeschild von Omikron. Doch kann das Spiel auch ohne seinen prominenten Paten bestehen? Wir haben die aktuelle Beta des etwas anderen Action-Adventures probegespielt und berichten Ihnen live aus der düsteren Stadt Omikron.

Nun gut, David „Ziggy Stardust" Bowie spendierte eine Reihe Songs für *Omikron* und taucht auch als Charakter auf. Unter Marketing-Gesichtspunkten sicher prima, aber was schert's den Spieler? Eigentlich nicht viel, doch unterstützt die exzellente Musik des legendären Briten die cineastische Erscheinung des Spiels beträchtlich. Zu Beginn hat man als Spieler jedoch ganz andere Sorgen, als sich um Bowie & Co. zu kümmern, denn nach der Reise in eine Paralleldimension wird man im Körper eines eigentlich toten Polizisten mit einer fremdartigen Welt konfrontiert. *Omikron* spielt in der gleichnamigen Stadt, die von einem satanischen Wesen namens Astaroth bedroht wird und dank zahlreicher 3D-Einwohner und Fahrzeuge erstaunlich lebendig wirkt. Im Körper von Kay'l versuchen Sie, Ihre mysteriöse Seelenwanderung aufzuklären, indem Sie Gedächtnisschwund vortäuschen, wenn Sie mit den Bekannten, Kollegen und Vorgesetzten des echten Kay'l konfrontiert werden. Die Gespräche laufen ähnlich wie in *Grim Fandango* mit Multiple-Choice-Antworten ab und werden zusätzlich mit Sprachausgabe untermalt. Anders als im LucasArts-Adventure wird die gesamte Umgebung in echter 3D-Grafik gezeigt und gefällt durch elegante Kameraschwenks auch während der Dialoge. Offensichtlich war es den französischen Designern von Quantic Dream wichtig, das Spiel wie einen Film wirken zu lassen, ohne den Spieler einzuschränken. Weiteres Indiz dafür: Zu Beginn dürfen Sie durch die Stadt laufen, ohne viel zu tun können, nur um nach wenigen Minuten einen aufwendig animierten Vorspann wie im Kino genießen zu können.

Drei Genres auf einmal

Herzstück von *Omikron* ist der interessante Mix aus verschiedenen Genres. Auf den ersten Blick sieht es dank der Kameraperspektive aus wie ein *Tomb Raider*-Klon, dann spielt es sich wie ein waschechtes Adventure, und schließlich taucht eine Prise Rollenspiel auf, da Sie nach dem Ableben von Kay'l als andere Figur weiterspielen dürfen. Ähnlich wie in Shinys *Messiah* schlüpft Ihre Seele in den Körper des ersten, der Ihre Leiche berührt. Im spielerischen Alltag führen Sie eine Menge Gespräche, untersuchen die Umgebung, packen zahlreiche Gegenstände ein, benutzen diese an anderen Orten und so weiter. Unangenehm fiel in unserer Beta-Version dabei nur die Steuerung auf, die zum einen nicht völlig frei konfigurierbar ist und zum anderen vom Spieler verlangt, daß dieser sich stets frontal vor einem Objekt plaziert, um es benutzen zu können. Gelungen ist dagegen der Kampf-Modus, der sich nicht nur auf das Hantieren mit allerlei Feuerwaffen beschränkt, sondern ein relativ komplexes Prügelspiel enthält, mit dem einige eindrucksvolle Schlagkombinationen möglich sind. Wer sich noch nie an *Virtua Fighter* & Co. versucht hat, muß nicht verzagen: In Kay'ls Apartment gibt es einen Trainingsraum, in dem Sie die Manöver schnell erlernen. Im Lauf des Spiels halten sich Rätsel und Kämpfe in etwa die Waage, dafür tauchen nur sehr wenige Geschicklichkeitstests auf, wie etwa gut getimte Sprünge. Viele mysteriöse Wesen, bedrohliche Dämonen und vage Andeutungen auf die Hintergründe Ihres Einsatzes in *Omikron* sorgen dafür, daß sich der Spieler nur schwer dem Reiz der Stadt und ihrer Einwohner entziehen kann. Grafisch setzt *Omikron* nicht so sehr auf technologischen Zuckerguß und ist daher sicher keine Konkurrenz für *Unreal* oder *Quake 3*. Statt überirdischer Spezialeffekte sorgt die Optik vielmehr dafür, daß die Stadt lebendig wirkt, Tag und Nacht aufeinanderfolgen, vie-

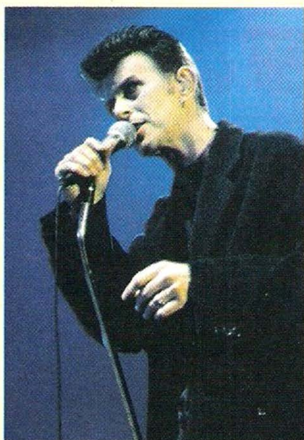


Die Grafik setzt zwar keine neuen Maßstäbe, verschafft aber den Eindruck einer lebendigen, geheimnisvollen Stadt mit Einwohnern, die emsig umhereilen.

In diesem Tempel gibt es einen versteckten Zugang zu einem Stadtbewohner, der wie einige andere Charaktere eine wichtige Mission für Sie bereithält.

AUSHÄNGESCHILD

Anders als bei vielen Lizenzen hat Quantic Dream nicht versucht, das Spiel nur an David Bowie aufzuhängen, da sein Charakter nur eine untergeordnete Rolle spielt. Bemerkenswert ist dagegen die Spielmusik, die größtenteils aus der Feder von Bowie und seines langjährigen Gitarristen Reeves Gabrels stammt. „Ich wollte keinesfalls diesen stereotypischen, industrialmäßigen Spielesound", erklärt Bowie. „Mein Ziel war es, *Omikron* mit der Musik einen emotionalen Unterton zu geben. Ich glaube, Reeves und ich haben das erreicht." Das ganze Ambiente des Spiels unterscheidet sich wohltuend von anderen Titeln, doch ob der Spieler das am Ende honoriert, ist eine andere Frage.



David Bowie komponierte acht neue Songs für Omikron, die als virtuelle CD im Spiel zu kaufen sind.



In Kay'ls Appartment gibt es einen Trainingsraum, in dem Sie sich mit den verschiedenen Kampftechniken vertraut machen können.

le Fußgänger und Fahrzeuge die Straßen bevölkern und sich ständig andere Wohnhäuser, Geschäfte, Strip-Clubs und Kneipen abwechseln. In manchen dieser Bars treffen Sie auf eine Band, in der unter anderem David Bowie seine Sangeskünste unter Beweis stellt, sowie auf einen Charakter namens Boz, der dem Sänger nachempfunden ist. Wie viele andere Personen im Spiel auch verrät Boz im Zwiegespräch kleine Informationen, die Ihnen helfen, im Spiel weiterzukommen. Grundsätzlich soll *Omikron* ähnlich nichtlinear verlaufen wie Outcast, denn für jedes Problem (Wie komme ich ein verschlossenes Zimmer?) gibt es verschiedene Lösungen. Sie können beispielsweise nach einem Schlüssel suchen, die Türe aufsprengen oder einen Teleporter benutzen. Ob dieses Vorhaben tatsächlich so problemlos funktioniert, wie es in der Beta-Version erscheint, werden wir Ihnen im ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben von PC Games verraten.

Florian Stangl ■



In zahlreichen Dialogen erfahren Sie mehr über Ihren Auftrag und die Stadt.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Quantic Dream
Release	November '99

Vergleichbar mit
Grim Fandango, Outcast

Nocturne

Nachtgestalten

Es gibt zahllose Möglichkeiten, Menschen Angst einzujagen. Während sich viele Gamedesigner auf den Schrecken aus dem All (Half-Life, Unreal) oder die Furcht vor dem Tod (ShadowMan) konzentrierten, führt uns Take 2 mit Nocturne in eine Welt voller klassischer Gruselgestalten. Herzlich willkommen in der illustren Gesellschaft der Zombies, Vampire und Werwölfe ...

Glaubt man der Hintergrundstory von *Nocturne*, dann war im Amerika der 30er Jahre deutlich mehr los, als uns die Geschichtsbücher glauben machen wollen. Um der immer offensichtlicher werdenden Bedrohung durch paranormale Phänomene Einhalt zu gebieten, rief der damalige Präsident Roosevelt ein geheimes Ministerium mit dem vielsagenden Titel „Spookhouse" ins Leben. Die dort beschäftigten Spezialagenten fungierten gewissermaßen als Geisterjäger und schickten sich an, die Horden von Untoten, Blutsaugern und Dämonen, die im Land auftauchten, zu vernichten. Sie übernehmen die Rolle eines dieser Sonderbeauftragten und kämpfen in insgesamt 16 Kapiteln gegen die unheimlichen Besucher. Ihre Reise führt Sie dabei durch die halbe Welt; unter anderem finden Ihre Einsätze in Deutschland, Frankreich, Texas und Chicago statt. Ganz im Stil des Capcom-Gruselklassikers *Resident Evil* bewegen Sie sich durch starre, vorgerenderte Szenen und setzen sich gegen die Ghouls und Geister mit roher Waffengewalt zur Wehr. Der Vorteil bei dieser Darstellungsweise: Durch immer neue Kameraperspektiven kann eine bedrohliche Atmosphäre geschaffen werden, die an alte Horrorfilme erinnert. Der Nachteil: Da erst in die nächste Szene umgeschaltet wird, wenn der Held das aktuelle Bild verlassen hat, kann es öfter passieren, daß er einem Gegner unwissentlich direkt in die verfaulenden Arme läuft.



Auf einem alten Bauernhof erwartet Sie ein besonderer Gegner: eine Zombie-Kuh!



Als klassisches Grusel-Adventure ist Nocturne ein sehr dunkles Spiel, dessen Atmosphäre durch die geschickt eingesetzten Licht- und Schatteneffekte entsteht.

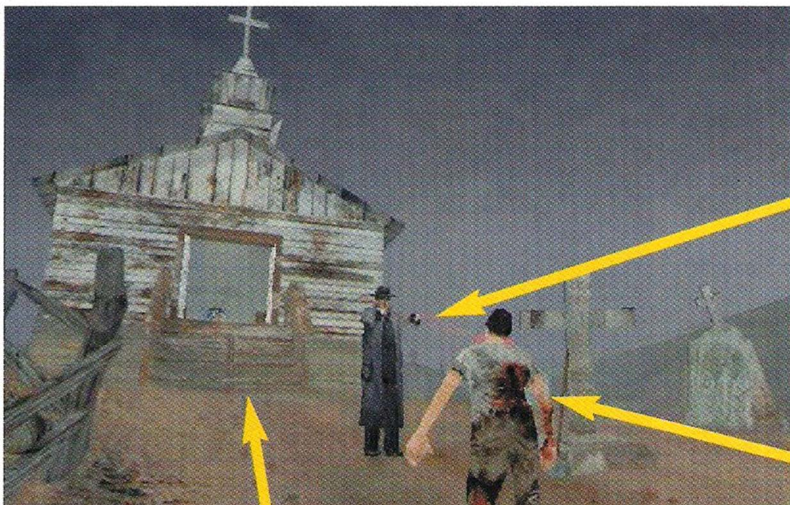


Der Geisterjäger bedient sich auf seiner Jagd nach Monstern meist recht weltlicher Waffen. Beachten Sie auch die detailreiche Darstellung des Gesichts.

Resident Nocturne?

Optisch ist *Nocturne* – eine entsprechende Grafikkarte und viel Rechnerpower vorausgesetzt – ein absolutes Highlight. Die Bildhintergründe sind ansprechend düster in Szene gesetzt, zahlreiche Rauch-, Licht- und Schatteneffekte tragen zur stimmungsvollen Gruselatmosphäre bei, und die Animationen der Monster und Menschen sind schlichtweg grandios. Besonders der sich im Wind bewegende Mantel der Hauptfigur ist enorm beeindruckend. Ansonsten sparen die Entwickler nicht mit makabren Details: Zombies, die einen verfolgen, hinterlassen blutige Fußspuren oder tropfen einfach in einer stillen Ecke vor sich hin. Wenn alles gut läuft, sollte *Nocturne* pünktlich zu Halloween am 31. Oktober und wenig später dann auch bei uns veröffentlicht werden; Horrorfans sollten sich also rechtzeitig um ein angemessen ausgestattetes System kümmern – unter einem P II/333, 128 MB Hauptspeicher und einer ordentlichen 3D-Karte dürfte das Gruselspektakel arg ins Stocken kommen.

Andreas Sauerland ■



Bei Angriffen aus größerer Entfernung fällt das genaue Zielen oft etwas schwer. In Nocturne helfen Ihnen in diesem Fall farbige Orientierungslinien beim exakten Anvisieren des Gegners.

Bei den Monstern wurde auf eine makabre Detailgenauigkeit geachtet: Diesem phantastisch animierten Zombie läuft Blut am Bein herunter, während er auf Sie zuschlurft.

Fast alle dargestellten Gebäude können vom Spieler betreten werden. In dieser verfallenen Kirche können Sie kurzzeitig Schutz finden, wenn die Angriffe der Untoten zu zahlreich werden.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Take 2
Release	November '99

Vergleichbar mit
Resident Evil

GTA 2

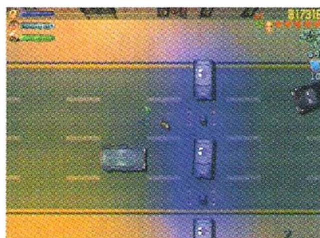
Wiederholungstäter

Kaum ein Spiel hat sich in den letzten Jahren den Begriff „Kult" so verdient wie Grand Theft Auto. Seit seinem Erscheinen entschieden sich Tausende für das illegale Leben auf den Straßen Amerikas; auch das vor einigen Monaten erschienene Missionpack London 1969 konnte noch viele Fans gewinnen. Eine weitere Zusatz-CD namens GTA Berlin ist mittlerweile in Planung – vorher wird Take 2 uns allerdings mit dem offiziellen Nachfolger zum Überraschungshit beglücken. Wir haben die erste lauffähige Version von GTA 2 für Sie probegespielt.

Im Gegensatz zu *Grand Theft Auto*, das ja in den Straßen amerikanischer Großstädte spielte, ist *GTA 2* in keiner real existierenden Ortschaft angesiedelt. Schauplatz ist diesmal eine fiktive, leicht futuristisch wirkende M etropole, in der Kriminalität, Drogenschmuggel, Korruption und Überfälle längst zum Alltag gehören. Obwohl die Polizei verzweifelt versucht, die Lage unter Kontrolle zu halten, wird die Stadt in Wirklichkeit von drei miteinander konkurrierenden Gangs beherrscht. Wie im ersten Teil übernehmen Sie die Rolle eines hoffnungsvollen und ambitionierten Newcomers in der Branche des organisierten Verbrechens, der sich vom absoluten Nobody zum einflußreichen Gangsterboß hocharbeiten will.


Wenn die Polizei in einen Bandenkrieg eingreift, ist das Chaos vorprogrammiert, wie diese Situation beweist, in der auch Unbeteiligte in Mitleidenschaft gezogen wurden.

Dieses hochgesteckte Ziel läßt sich auf verschiedene Arten erreichen. *GTA 2* verfügt über einen komplett nichtlinearen Spielverlauf, der Ihnen als Hauptperson verschiedenste Handlungsmöglichkeiten eröffnet. Sie könnten sich beispielsweise erst einmal eine Weile in der Stadt herumtreiben; irgend jemand wird Ihnen schon einen moralisch zweifelhaften Job anbieten. Oder Sie beschränken sich am Anfang noch auf einige kleinere Wagenschiebereien. Um überhaupt an ein ordentliches Startkapital heranzukommen, könnten Sie sich originellerweise auch als Taxi- oder Busfahrer betätigen: Einfach ein entsprechendes Gefährt stehlen, den Fahrer rausschmeißen, und ab geht die Post.


Die im ersten Teil noch recht schusselig agierende Polizei hat dazugelernt: Unter anderem errichtet sie Straßensperren.

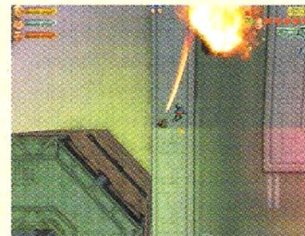
Respekt bedeutet Macht

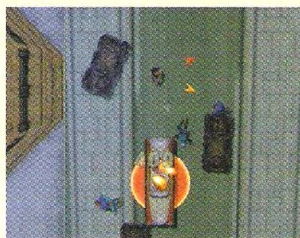
Um allerdings an das richtig große Geld zu gelangen und sich Respekt in der Gangster-Community zu verschaffen, müssen schon härtere Methoden angewandt werden. Die naheliegendste Lösung: Sie schließen sich einer der drei in jedem Stadtgebiet ansässigen Straßengangs an, erledigen Aufträge für diese und dezimieren nach Möglichkeit die Mitglieder der anderen Gruppen.

STRASSENSCHLACHT

Hatten Sie in *GTA* bei der Vernichtung des Feindes nur die Wahl zwischen Pistole, MG und Sprengstoff, hat *GTA 2* da schon etwas mehr zu bieten: Von Flammenwerfern bis zu Elektroschockern wird Ihnen an Waffen alles geboten, was das Verbrecherherz begehrt:

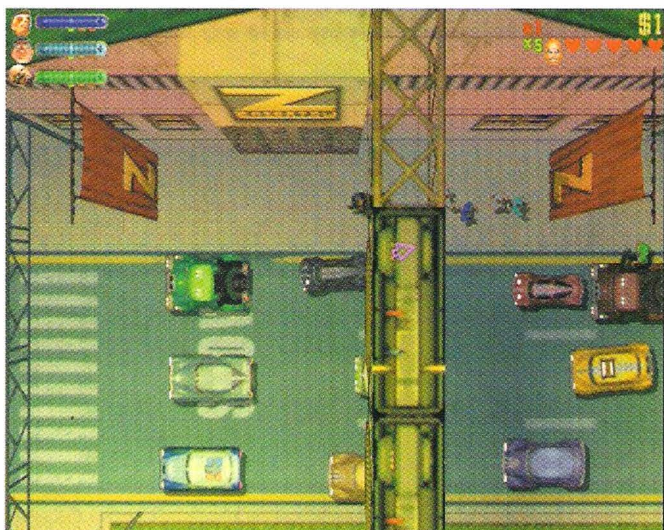

Der Elektroschocker verteilt gezielt Stromstöße an Ihre Gegner. Da er auch mehrere Feinde gleichzeitig automatisch anpeilt, eignet er sich hervorragend dazu, sich gleich ganzer Gruppen feindlicher Gangmitglieder zu entledigen.

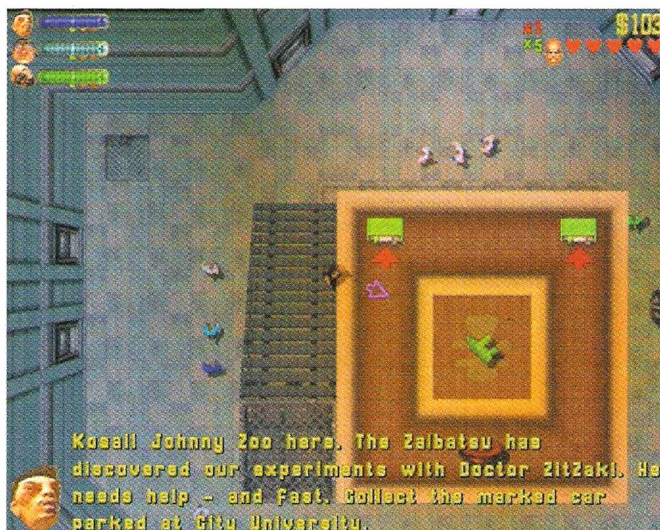

Der Flammenwerfer läßt sich sowohl gegen Einzelgegner als auch gegen Gruppen, Gebäude und ganz besonders Fahrzeuge einsetzen. Der Feuerstrahl bewirkt schon nach kurzer Zeit gewaltige Explosionen.


Die MG ist schon aus dem ersten Teil bekannt, in ihrer Durchschlagskraft aber noch etwas verbessert worden. Da sie so gut wie keine Streuwirkung hat, sollte man sie am besten bei großen Objekten einsetzen.


Als Fernwaffe eignet sich der Molotowcocktail. Anders als eine Granate, die nach dem Auftreffen noch eine Weile braucht bis sie explodiert, zündet er sofort und setzt einen beachtlichen Feuersturm frei.

Mit jeder erfolgreich ausgeführten Mission steigt Ihr Respekt innerhalb der eigenen Gang; gleichzeitig sinkt natürlich auch Ihr Ansehen bei den Gegnern – was irgendwann bedeutet, daß bestimmte Stadtviertel zu einem ausgesprochen heißen Pflaster werden. Haben Sie es sich beispielsweise mit der sympathischen Organisation der Loonies verscherzt, sollten Sie deren Revier zunächst besser meiden – die Herren treiben dort schließlich vermehrt auf den Straßen ihr Unwesen, und ein schlechter Ruf spricht sich schneller rum, als einem lieb ist ...


Obwohl in der Stadt viele Polizisten unterwegs sind, liegt die wahre Macht bei den untereinander verfeindeten Gangs, deren Hauptquartiere an Symbolen zu erkennen sind, die die Fassaden in ihrem jeweiligen Revier schmücken.



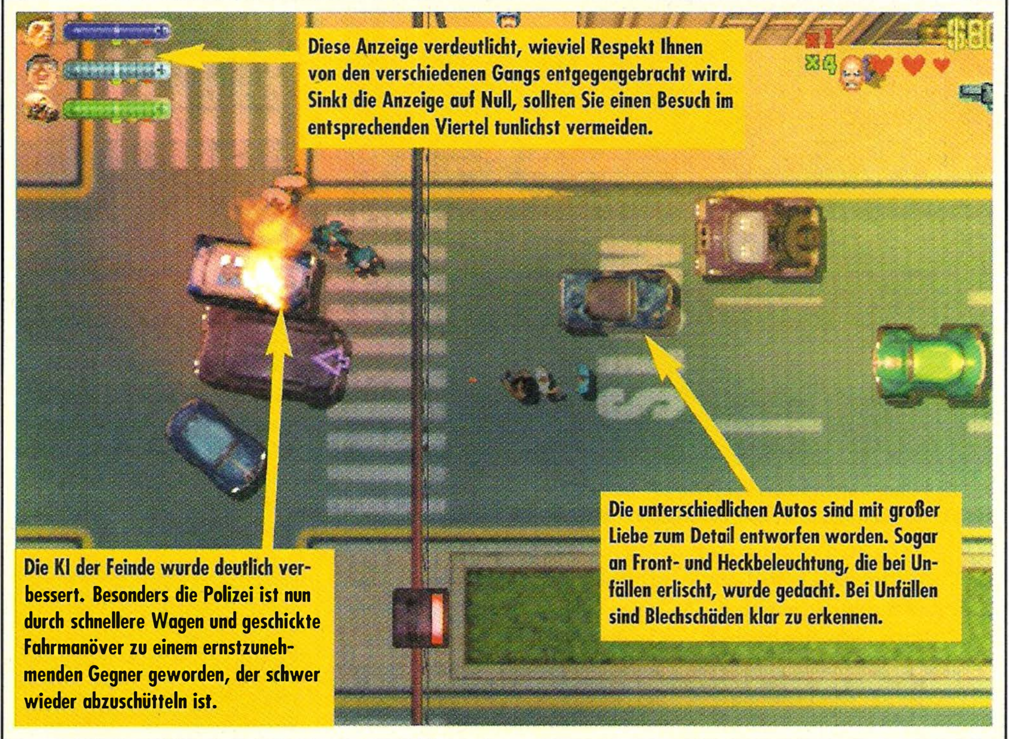
In den Zentralen der verschiedenen Gangsterbanden warten Aufträge auf Sie, die Ihnen über Telefone mitgeteilt werden – allerdings nur, wenn die Organisation Ihnen genügend Respekt und Vertrauen in Ihr Können entgegenbringt.

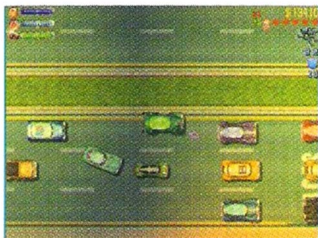
Eine etwas riskantere, wenn auch sehr reizvolle Alternative besteht darin, die Gangs gegeneinander aufzuhetzen, ohne selbst tatsächlich einer Gruppe anzugehören. Mit den entsprechenden Täuschungsmanövern und geheuchelten Sympathiebekundungen ist es durchaus möglich, ganze Straßenschlachten zwischen den verfeindeten Organisationen zu entfachen und das Treiben dann aus sicherer Distanz zu betrachten. Ihren kriminellen Energien sind jedenfalls kaum Grenzen gesetzt.

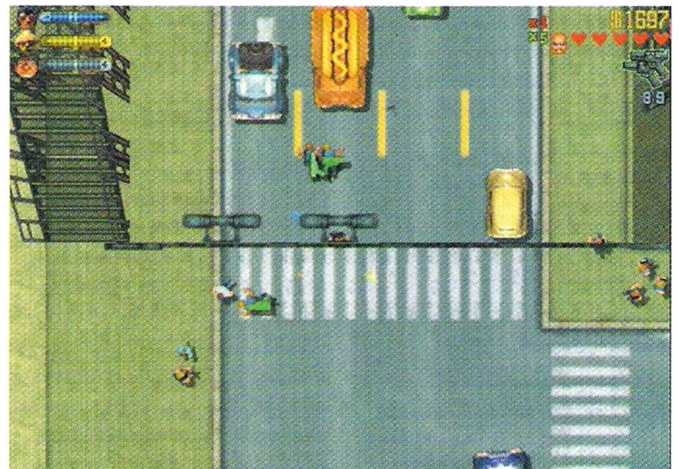
Cop Killer

Daß ein derart hemmungsloses Treiben in einer Stadt, in der immerhin auch noch eine Menge unbescholtener Bürger leben, nicht lange geduldet werden kann, dürfte klar sein. Die Polizei tritt im Gegensatz zum ersten Teil dieses Mal allerdings nicht nur schneller, sondern auch sehr viel entschlossener auf den Plan – oft genug reicht schon ein vermeintlich harmloser Autodiebstahl, um die Aufmerksamkeit der eifrigen Gesetzeshüter zu erregen. Diese dann wieder abzuschütteln, gestaltet sich als ausgesprochen schwierig, da der Versuch, sich den Verfolgern zu entziehen, in den meisten Fällen nur in noch mehr Verstärkung und hektischen Verfolgungsjagden resultiert. Als Alternative bietet sich lediglich der Weg zur illegalen Lackiererei, in der man sein eigenes Vehikel umgestalten lassen kann – allerdings nur gegen ein nicht unerhebliches Entgelt. Insgesamt reagieren die Gesetzeshüter schneller und effektiver als in *GTA*: Sie nähern sich Ihnen von verschiedenen Seiten, schneiden Ihnen Fluchtwege ab, locken Sie in Sackgassen oder errichten sogar Straßensperren. Sollte selbst das nichts nutzen, wird Verstärkung gerufen – und die hat es dann erst recht in sich: Neben Spezial-Einsatztruppen und dem FBI

SO SPIELT SICH GTA 2




Der Verkehr in der Stadt macht nun einen viel „lebendigeren" Eindruck.


Nicht nur in finsterer Nacht werden hier dunkle Geschäfte getätigt. Im Tageslicht wirkt die Metrole allerdings ungleich trostloser und ein wenig karg.


Explosionen wie diese gibt es in GTA 2 in rauhen Mengen. Nicht nur die Wagen, sondern auch ganze Gebäude können effektvoll in die Luft gesprengt werden.


Diese Fahrt ist vorerst beendet. Das geklaute Taxi ist von Soldaten eines Einsatzkommandos eingekeilt; dem Fahrer bleibt nur die Flucht nach vorn, um zu entkommen.

LICHTEFFEKTE

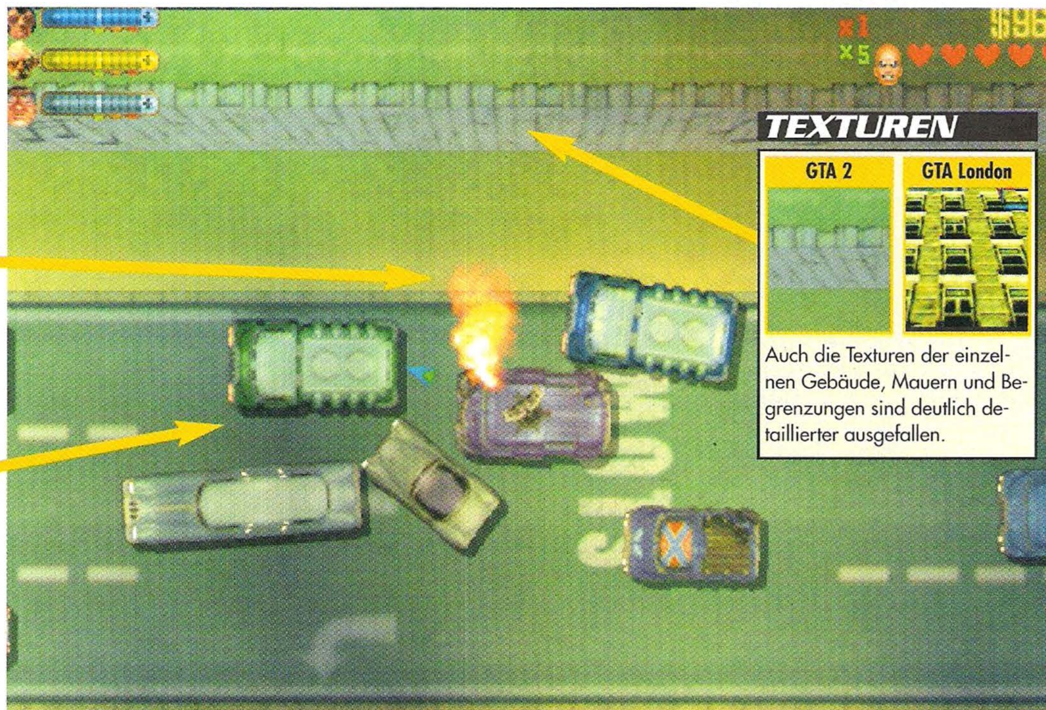


Während es im Vorgänger kaum sehenswerte Lichteffekte gab, brennt *GTA 2* ein wahres Feuerwerk ab.

WAGENTYPEN



In *GTA 2* wird es über 30 verschiedene Wagentypen geben, die sich auch durch ihr Fahrverhalten deutlich unterscheiden.



TEXTUREN



Auch die Texturen der einzelnen Gebäude, Mauern und Begrenzungen sind deutlich detaillierter ausgefallen.

tritt schließlich als letzte mögliche Steigerung sogar die Armee in Erscheinung. Viel Feind', viel Ehr – wer sich solche Gegner geschaffen hat, darf sich mit Fug und Recht als König des organisierten Verbrechens bezeichnen.

Bright Lights, Big City

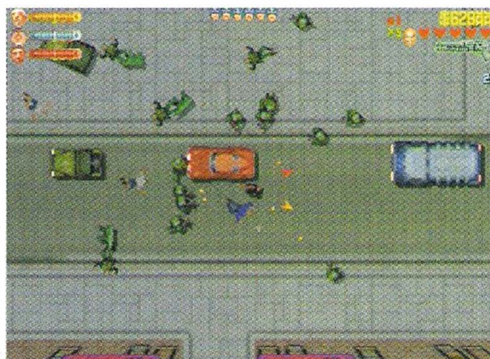
Bis dahin ist es allerdings ein langer Weg – der einem diesmal durch die Möglichkeit, auch innerhalb der Missionen den Spielstand zu sichern, etwas erleichtert wird. Hierzu fahren Sie eine von diversen über die ganze Stadt verteilten Kapellen an, deren blinkende Leuchtschrift „Jesus Saves" darauf hindeutet, daß man hier (allerdings gegen eine recht happige Gebühr) speichern kann. Neben dieser lobenswerten Neuerung fällt vor allem die stark verbesserte Grafik von *GTA 2* ins Auge. Nach wie vor blickt man aus der Vogelperspektive auf die Stadt, in der das Leben regelrecht pulsiert. Passanten besteigen Taxen oder warten an Bushaltestellen, Kleinganoven zetteln Schlägereien auf dem Gehweg an, Autos werden geklaut und Bandenkriege ausgefochten. Allein das Betrachten des Nachtlebens in der Metropole ist schon so unterhaltsam, daß man sich ohne weiteres auch einfach durch Spaziergänge und Beobachtungen die Zeit vertreiben kann, ohne selbst in das Geschehen einzugreifen. Ein besonderes Highlight ist aber – wie schon im ersten Teil – sicherlich der Sound. Abhängig davon, welchen der über 30 verschiedenen Wagentypen man sich „ausleiht", um damit seinen finsteren Geschäften nachzugehen, kann man unterschiedliche Musik aus den Autoradios genießen. Nebenbei unterhalten einen die diversen Sender noch mit obskuren Wortbeiträgen, Werbung für



Auch das Arsenal an unterschiedlichen Waffen wurde ordentlich aufgestockt. Hier erteilen Sie Ihren Gegnern mit einem Elektroshocker schmerzhafte Stromstöße.

Potenzmittel, Sexberatung und seltsamen Interviews. Insgesamt machte die erste spielbare Version von *GTA 2* schon einen hervorragenden Eindruck. Das Kleinkriminellen-Epos sieht nicht nur sehr gut aus, sondern dürfte mit seiner kalkulierten Mischung aus Sex, Crime und wohldosierten Geschmacklosigkeiten auch den Nerv des Publikums hervorragend treffen – einen ausgesprochen ausgeprägten Sinn für schwarzen Humor vorausgesetzt. Momentan basteln die Entwickler noch am Feintuning und der Ausbalancierung des Schwierigkeitsgrades; wenn alles nach Plan läuft, dürfte dem Veröffentlichungstermin Ende Oktober aber nichts mehr im Wege stehen.

Andreas Sauerland ■



Wenn es die Polizei nicht schafft, Sie zur Strecke zu bringen, tauchen irgendwann Sondereinsatz-Kommandos auf, die über bessere Panzerung und stärkere Waffen verfügen.



Bei besonders guten Leistungen wird man mit Sondereinsätzen belohnt, die viel schwarzen Humor erfordern. Hier müssen beispielsweise innerhalb eines Zeitlimits fahrende LKWs gesprengt werden.

FACTS

Genre	Action
Hersteller	Take 2
Release	Oktober '99

Vergleichbar mit
GTA London 1969

Das Testsystem im Überblick

So testen wir

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

SPECS & TECS-KASTEN

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
Software	Das Spiel funktioniert auch ohne 3D-Karte
Direct3D	Unterstützung von Direct3D (alle 3D-Karten)
3dfx Glide	Direkte Unterstützung von 3dfx-Karten
AGP	Spezielle Unterstützung von AGP-Karten
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert auf PCs mit Cyrix-6x86-Prozessor
AMD K6-2	Spiel funktioniert auf PCs mit AMD-K6-2-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) spielen können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Das Spiel unterstützt Force-Feedback-Joysticks
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Benötigt	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Empfohlen	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Vergleichbar mit	Mit diesen Produkten läßt sich das Spiel vergleichen

SPECS & TECS

● Software		Single-PC	1
● Direct3D		ModemLink	-
3dfx Glide		Netzwerk	-
AGP		Internet	-
● Cyrix 6x86		Force Feedback	
● AMD K6-2		Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
-

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß" ist und bleibt natürlich eine ausgesprochen subjektive Angelegenheit. Bei PC Games dürfen Sie auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten" Teams vertrauen: Jeder Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt die meisten Referenzspiele in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform" eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

RANKING-KASTEN

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeitstrategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafikengine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Sound-Effekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (Deutsch/Englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (Deutsch/Englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

Genre

Grafik	XX%
Sound	XX%
Steuerung	XX%
Multiplayer	XX%
Spielspaß	XX%
Spiel	XXXXXXX
Handbuch	XXXXXXX
Hersteller	XXXXXXX
Preis	ca. DM XXX,-

Das Team:



Thomas Borovskis
Chefredakteur
Im Team seit: 1992
Lieblingsspiele: Civilization: Call to Power, Heroes-of-Might-&-Magic-Serie, Alpha Centauri, Command-&-Conquer-Serie, Diablo, Pro-Pinball-Serie, Half-Life (dt.)



Petra Maueröder
Stellvertretende Chefredakteurin
Im Team seit: 1992
Lieblingsspiele: Anno 1602, Anstoß 2, Command-&-Conquer-Serie, Diablo, Die Siedler 2, Dungeon Keeper, Rollercoaster Tycoon, SimCity-Serie, StarCraft, WarCraft 2



Harald Wagner
Redakteur
Im Team seit: 1992
Lieblingsspiele: System Shock, Battlezone, Commandos, Superbike World Championship, Wargasm, X – Beyond the Frontier, Daggerfall



Peter Kusenberg
Redakteur
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Half-Life (dt.), Dark Project: Der Meisterdieb, Commandos, Requiem, Quake 3 Arena, Anno 1602, Heretic 2, Dungeon Keeper 2, Unreal Tournament, Age of Empires 2



Andreas Sauerland
Redakteur
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Dark Project: Der Meisterdieb, Half-Life (dt.), Diablo, Dungeon Keeper, Requiem, Unreal Tournament



Florian Stangl
Korrespondent USA
Im Team seit: 1997
Lieblingsspiele: NHL 99, Need For Speed 3, Half-Life (dt.), X-Wing Alliance, Quake 3 Arena, Starsiege Tribes

Unabhängigkeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist hardwareunabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II 300, 64 MB RAM, Voodoo2-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was natürlich Wertungsabstriche zur Folge hat. Ansonsten finden Sie im Testcenter konkrete Angaben, ob das besprochene Spiel auf Ihrem PC vernünftig läuft oder nicht.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20 bis 30 Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

Ehre, wem Ehre gebührt

Außergewöhnliche Spiele würdigen wir mit einer seltenen und daher begehrten Auszeichnung, dem PC-Games-Award.



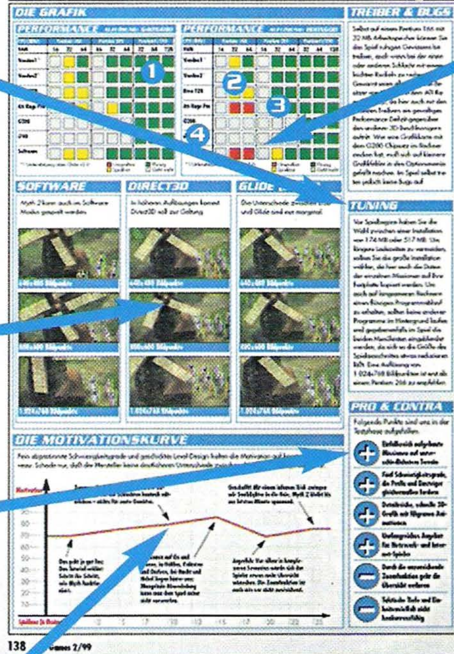
Er ist an keine bestimmte Prozentwertung gekoppelt und kennzeichnet innovative Spielideen oder bahnbrechende Technologien.

TESTCENTER

Tuning
In den beiden Kästen „Tuning" und „Treiber & Bugs" erfahren Sie mehr über Probleme bei der Installation und wie Sie das Spiel mit ein paar einfachen Handgriffen an Ihr System anpassen und dadurch beschleunigen können.

Die Tabellen
In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Pro & Contra
In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf.



Performance
Ein „Ampel-System" verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Alle Tests werden in der höchsten Detailstufe des geprüften Spiels durchgeführt.

- Sehr gute Performance (ruckelfrei)
- Noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt merklich)
- Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)
- Konfiguration wird nicht unterstützt



Unser Testlabor: Hier werden alle Spiele getestet.

1. **Auflösung** Bildauflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)
2. **CPU** Typ des Prozessors (Beispiel: Pentium 200)
3. **RAM** Hauptspeicher
4. **3D-Karten** Die 3D-Karte Ihres PCs

Motivationskurve
Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen, oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der „Motivationskurve" können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Die verwendeten 3D-Chipsätze

Riva TNT:
Diamond Viper V550
Elsa Victory Erazor II
Creative Labs Blaster Voodoo2
Miro Hiscore2 3D

Riva 128:
Diamond Viper V330
Elsa Victory Erazor

G200:
Matrox Millenium G200

I740:
Intel 740

Voodoo:
Diamond Monster 3D
Guillemot Maxi Gamer 3D
Creative 3D-Blaster
Miro Hiscore 3D

ATI Rage Pro:
ATI All-in-Wonder Pro
ATI Xper@Play

Voodoo2:
Diamond Monster 3D II
Guillemot Maxi Gamer 3D2

Bei der Riva TNT, G200 und I740 sind AGP-Versionen der Grafikkarten im Einsatz.



Jürgen Melzer
Redaktion Cover-CD-ROM
Im Team seit: 1997
Lieblingsspiele: FIFA 99, Jagged Alliance 2, SimCity 3000, Caesar, 3D-Shooter von id Software über das Internet, Unreal Tournament



Florian Weidhase
Leitung Tips & Tricks
Im Team seit: 1996
Lieblingsspiele: Jagged Alliance 2, Anno 1602, Half-Life (dt.), Quake 3 Arena, ShadowMan, X – Beyond the Frontier, Command-&-Conquer-Serie



Marcus Esposito
Assistenz Redaktion, Testlabor
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Homeworld, Need for Speed 4, Jagged Alliance 2, StarCraft, Unreal Tournament



Thilo Bayer
Leitung Hardware
Im Team seit: 1997
Lieblingsspiele: Master of Magic, Quake 3 Arena, NHL 99, Unreal Tournament, Half-Life (dt.), Heroes-of-Might-&-Magic-Serie



Bernd Holtmann
Assistenz Hardware
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Half-Life (dt.), X-Wing Alliance, Grim Fandango, Quake 3 Arena



Rainer Rosshirt
Leserbriefe, Online-Redaktion
Im Team seit: 4000 v. Chr.
Lieblingsspiele: Age Of Empires, WarCraft 2, Diablo, Command & Conquer Gold, Quake 3 Arena, Hallenhalma

Age of Empires 2: Age of Kings

Thronanwärter

Knapp zwei Monate nach Westwoods T-Day schickt auch Star-Designer Bruce Shelley seine Heerscharen ins Feld, um die Festplatten der Echtzeit-Strategen in aller Welt zu erobern. Ob der Nachfolger von Age of Empires wieder die Spitze der Wertungsskalen und Verkaufscharts erklimmen kann, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Das Mittelalter ist en vogue. Nicht nur Romane wie Gordons „Die Erben des Medicus" oder Mel Gibsons „Braveheart" erfreuen Jung und Alt, sondern auch in der Welt der PC-Spiele bedient man sich gerne des Inventars dieser faszinierenden Epoche. Nachdem bereits in jüngster Zeit Strategietitel wie *Knights & Merchants* die Begeisterung der Fangemeinde fürs Mittelalter untermauert haben, ziehen jetzt die Einheiten in *Age of Empires II: The Age of Kings* mit Harnisch und Hellebarde in den Krieg. Der erste Teil führte den Spieler von der Steinzeit in die Blütezeit des antiken Hellenismus. Dabei kam es nicht zuletzt darauf an, die eigene Technik derart weiterzuentwickeln, daß Sie leistungsfähigere Produktions- und Militäreinheiten erzeugen

Die feindlichen Deutschordenritter haben bereits ein stattliches Heer aufgestellt, das sich vor der Burg versammelt.

Über solche dichten Wälder würde sich IKEA freuen.

AWARD PC Games

Diese Mühle wird sorgt für eine stetige Nahrungsmittel-produktion.

Hier haben wir bereits einige gegnerische Gebäude dem Erdboden gleichgemacht.

Bauen Sie eine Burg in die Nähe einer gegnerischen Siedlung, und der Feind gerät in Panik.

Auch die Binnenseen verfügen häufig über reichhaltige Vorkommen an Fischen.

Um für Nachwuchs zu sorgen, müssen Sie weitere Wohnhäuser zimmern.

Hier wurde bereits ein großes Waldstück gerodet.

IM VERGLEICH

- AoE II: The Age of Kings
- Anno 1602
- Age of Empires
- Die Siedler 3
- Die Völker

Wie der Vater, so der Sohn: Ensembles zweiter großer Streich ist erwartungsgemäß genauso genial wie der erste. Mit verbesserter Steuerung, zeitgemäßer Grafik und noch größerer Spieltiefe schickt *Age of Kings* den mittlerweile zwei Jahre alten Vorgänger in den wohlverdienten Ruhestand. Zum einen ist das hervorragende Echtzeit-Kampfsystem wesentlich komplexer als das chaotische Gekloppe im Wuselhit *Die Siedler 3*, zum anderen steht der Handel dem Bestseller *Anno 1602* in nichts nach. Plagiate wie *Die Völker* verblassen vor der ungeheuren Vielfalt der einzelnen Missionen, die sich nicht darin erschöpfen, jedes Mal den Gegner à la *Siedler 3* zu plätten.

Referenzklasse Oberklasse Gehobene Mittelklasse Mittelklasse Unterklasse



Ein stattlicher Goldvorrat ist eine der Grundvoraussetzungen für technischen Fortschritt. Zudem können Sie gute Einheiten nur mit dem kostbaren Edelmetall kaufen.



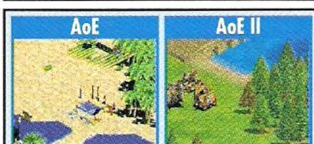
Die Belagerungen feindlicher Städte gehören zu den schönsten Szenen im Spiel. Sie stehen sogar unter Zeitdruck, wenn Sie Dutzende von Einheiten steuern müssen.

konnten. Das Vorbild zu diesem auf die Dauer ungemein reizvollen Spielprinzip war der Aufbau-Klassiker *Civilization*, zu dessen Programmierteam Bruce Shelley, der Projektleiter der beiden *Age-of-Empires*-Titel, gehört.

Geschichte griffbereit

Shelley hat dafür gesorgt, daß der Nachfolger des Genrelieblings seinem Erfolgsrezept treu geblieben ist. Das Wirtschaftssystem beschränkt sich auf den Abbau und die Verarbeitung der vier wesentlichen Rohstoffe Holz, Stein, Gold und Lebensmittel und ist kinderleicht zu managen. Wollen Sie sich ins Schlachtgetümmel stürzen, dann stehen Ihnen hier Zig Einstellungsmöglichkeiten Ihrer Truppen sowie zahlreiche Taktiken zur Verfügung. Shelley und sein Team haben zudem besonderen Wert darauf gelegt, daß der historische Hintergrund weitgehend korrekt dargestellt wird. Sie haben jederzeit Zugriff auf eine umfangreiche Datenbank, die nicht nur Fakten zu den 13 im Spiel vorkommenden Völkern präsentiert, sondern auch allgemeine Einführungen in Waffentechnik und Wirtschaftsweise des Mittelalters enthält. Insgesamt können Sie zwischen fünf Schwierigkeitsgraden und zwei Menüarten wählen: Als Laie entscheiden Sie sich für die Steuerung mit wenigen Icons und die Basisausstattung bei den Befehlen; als Profi können Sie sich die volle Icons-Dröhnung geben und präzise festlegen, wie sich Ihre beweglichen Einheiten in einer Krisensituation verhalten sollen. Für einen anfängerfreundlichen Einstieg sorgt ein Tutorial, in dem Sie die Rolle des schottischen Nationalhelden William Wallace übernehmen und die Engländer aufmischen. Zwar ist der Schottenfeldzug nicht so umfangreich wie die Ägypter-Kampagne in *Age of Empires*, aber dennoch lernen Sie in anschaulicher Weise

UMGEBUNG



Landschaften sind in beiden Titeln hübsch gestaltet, allerdings wirken sich jetzt Höhenunterschiede aus.

EINHEITEN



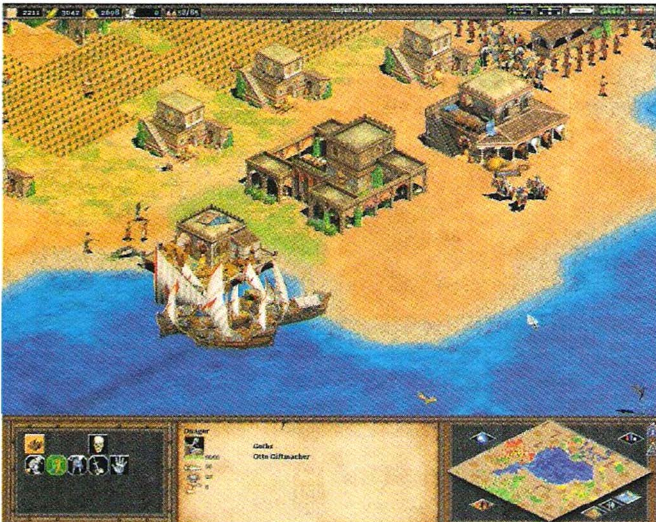
Die Animationen der Figuren gehören wieder zur Güteklasse 1A, sind aber jetzt noch realistischer.

GEBÄUDE



Noch weitaus prächtiger als im ersten Teil sind die Häuser, Mauern, Bergwerke und Festungen.



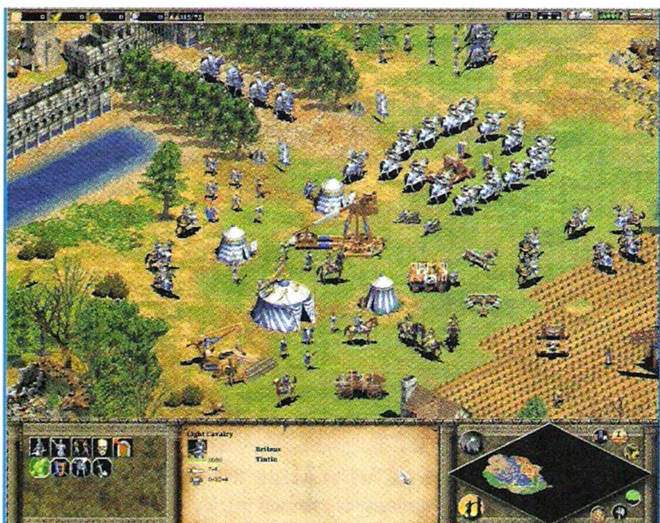


Die Grafik unterstützt zwar keine 3D-Karten, doch dank der völlig überarbeiteten Engine sind Auflösungen von 800x600 bis zu 1280x1024 möglich.

alles, was Sie zum erfolgreichen Management Ihres Volkes wissen müssen. Als nächstes beginnen Sie eine der vier Hauptkampagnen, die Sie in jeweils sechs Missionen durch einen bestimmten Abschnitt der älteren Geschichte führen (siehe Kasten „Kriegs-Quartett"). Die erste – und einfachste – Kampagne steht im Zeichen des französischen Freiheitskampfes, wobei Sie mit Johanna von Orléans und ihren Getreuen gegen Briten und Burgunder kämpfen. Hier müssen Sie zunächst dafür sorgen, daß die Nationalheldin unbeschadet nach Orléans kommt, bevor sie mit den Kampfhandlungen beginnen kann. Für die Einzelspielermissionen stehen Ihnen verschiedene Spielmodi zur Verfügung. So können Sie in einem Szenario mit Ihren Gegnern darum wetteifern, wem es als erstem gelingt, sämtliche gegnerischen Könige zu ermorden.

Wirtschaftswunder

Während einige Missionen also sehr viel taktisches Kalkül erfordern, verlangen andere schweißtreibende Aufbauarbeit. In einem solchen Fall müssen Sie zunächst Ihre Wirtschaft in Schwung bringen und genügend Wohnraum schaffen, um an die Ausrüstung einer teueren Invasionsarmee überhaupt nur zu denken. Daher starten Sie in den meisten Missionen mit einem Dorfzentrum und drei Männeken, die Sie am besten gleich zum Errichten weiterer Gebäude und zum Abbau von Rohstoffen abkommandieren. Die Bevölkerungsbeschränkung auf 75 militärische und zivile Einheiten



Die Zerstörung feindlicher Produktionsgebäude ist eine zwar grausame, aber wirkungsvolle Taktik. Am empfindlichsten treffen Sie den Gegner bei den Goldminen.

DIE VÖLKER

13 Völker kämpfen um die Vorherrschaft in der mittelalterlichen Welt von *Age of Empires 2*. In unserer Übersicht sehen Sie, über welche besondere Einheit und welche Spezialität zehn dieser Völker verfügen.

Angelsachsen



Die Angelsachsen siedelten ab dem fünften Jahrhundert im heutigen England.
Besondere Einheit: Langbogenschütze.
Spezialität: Dorfzentren kosten 50% weniger

Franken



Das Volk der Franken beherrschte unter Karl dem Großen ganz West- und Mitteleuropa.
Besondere Einheit: Axtwerfer.
Spezialität: Bauernhof-Upgrades sind gratis

Byzantiner



Das ehemalige Oströmische Reich erlebte im Frühmittelalter seine Blüte.
Besondere Einheit: Gepanzerter Reiter.
Spezialität: Mönche heilen dreimal so schnell.

Chinesen



Ab dem siebten Jahrhundert stieg China zur weltweit führenden Kulturnation auf.
Besondere Einheit: Chu Ko Nu.
Spezialität: Schiffe haben 50% mehr Hit-Points.

Perser



Zu Beginn des Mittelalters lag das ehemals mächtige Reich der Perser bereits in den letzten Zügen.
Besondere Einheit: Kriegselefant.
Spezialität: 75 Einheiten Holz und Stein zu Beginn.

Teutonen



Unter den Saliern, Sachsen und Staufern erlebte das Heilige Römische Reich seine Blüte.
Besondere Einheit: Janitschar.
Spezialität: Mönche heilen aus doppelter Distanz.

Wikinger



Seit dem achten Jahrhundert überfielen Wikinger vom Meer aus Städte und Dörfer in Europa.
Besondere Einheit: Langschiff, Berserker.
Spezialität: Schiffkosten sind um 20% niedriger.

Sarazenen



Die Sarazenen eroberten ab dem siebten Jahrhundert weite Teile des Mittelmeerraumes.
Besondere Einheiten: Mamelucke.
Spezialität: Galeere sind im Angriff 20% schneller.

Mongolen



Die nomadischen Mongolen waren ab dem 13. Jahrhundert als Kriegsvolk in West und Ost gefürchtet.
Besondere Einheit: Mangudai.
Spezialität: Leichte Kavallerie 30% mehr Hit-Points.

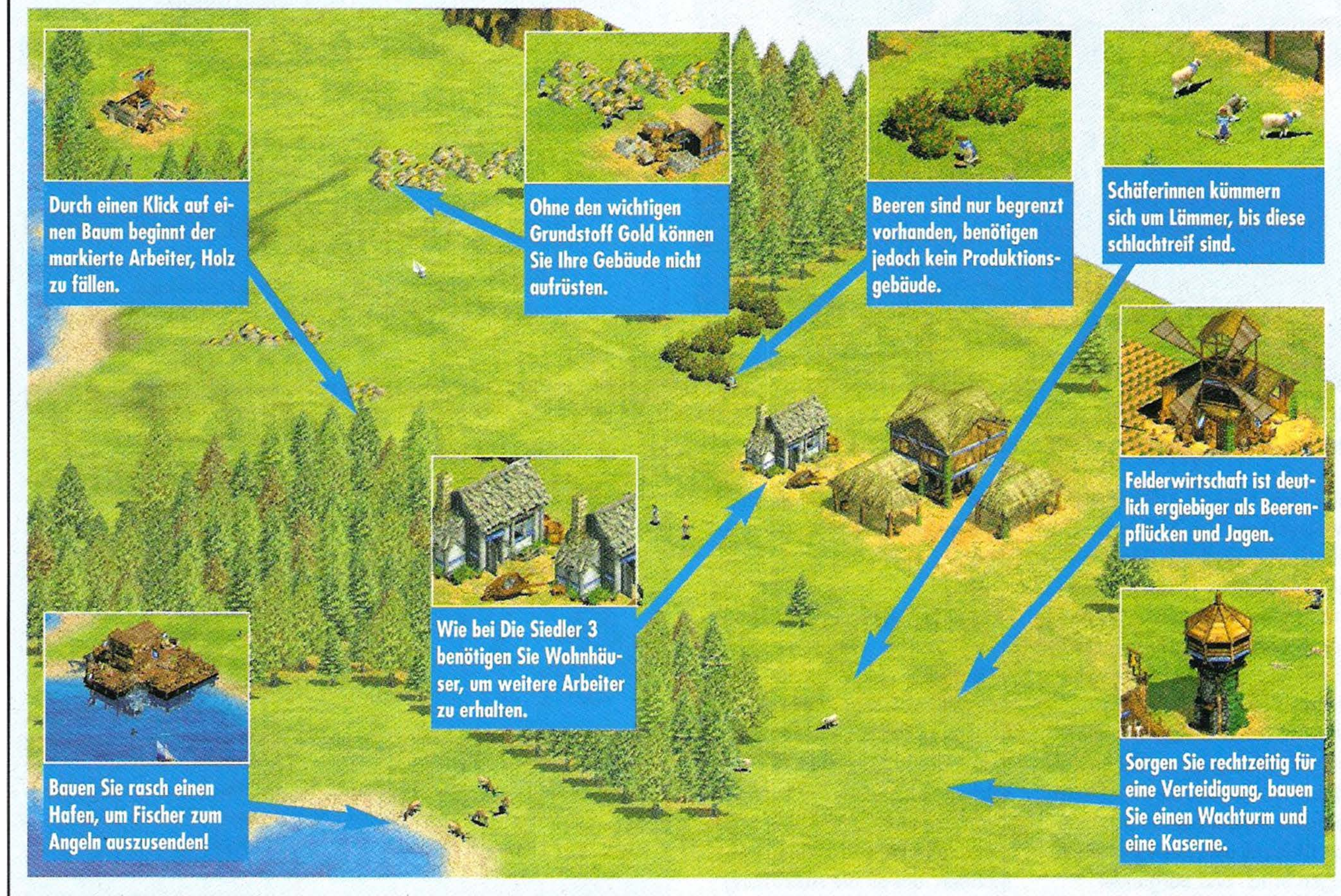
Goten



Die Goten waren ein wildes Nomadenvolk, das Reiche in Italien und Südwesteuropa gründete.
Besondere Einheit: Huskarl.
Spezialität: Kasernen bilden 20% schneller aus.

AUFBAUHILFE

Um Anfängern den Einstieg ins voraussichtlich beste Strategiespiel des Jahres leichter zu machen, haben wir Ihnen eine Musterkarte ausgearbeitet. Hier sehen Sie die wichtigsten Schritte zum Aufbau einer grundlegenden Verteidigung und Wirtschaft.



wurde für den zweiten Teil auf 200 erhöht, so daß Sie jetzt nicht mehr Holzfäller um die Ecke bringen müssen, um neue Freischärler ausrüsten zu können. Um wirtschaftlich erfolgreich zu sein, müssen Sie wie in *Die Siedler 3* Wohnhäuser errichten, um Ihre Bevölkerungszahl zu vergrößern; außerdem sind Holzfällercamps, Mühlen und Fischereihäfen das A und O einer florierenden Wirtschaft. Natürlich ist es nicht verkehrt, frühzeitig an die Errichtung von Verteidigungsanlagen zu denken, um einem möglichen Angriff gegnerischer Nachbarn nicht schutzlos ausgeliefert zu sein. Um rasch in den Genuß profitabler Wirtschaftskreisläufe zu gelangen, müssen Sie die vier Rohstoffe geschickt einsetzen. Zum einen müssen Sie Arbeiter und Militärpersonal ausbilden, zum anderen sind weiterverarbeitende Betriebe notwendig, um für dauerhafte Einnahmen an Gold, Stein, Holz und Lebensmitteln zu sorgen. Wollen sie etwa einen Ritter erschaffen, dann müssen Sie 60 Lebensmittel-

WER IST DIE SCHÖNSTE IM LAND?

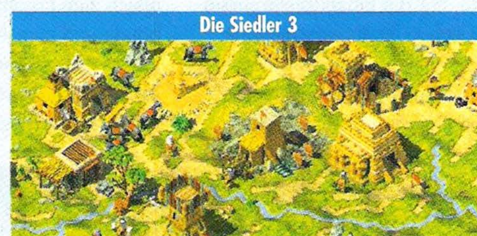
Folgende vier Aufbaustrategie-Titel mit historischem Hintergrund sind nicht zuletzt wegen ihrer hübschen Grafik so erfolgreich. Wir haben noch einmal die Besonderheiten der jeweiligen Technik zusammengefaßt.

Anno 1602 – Entdeckung einer neuen Welt



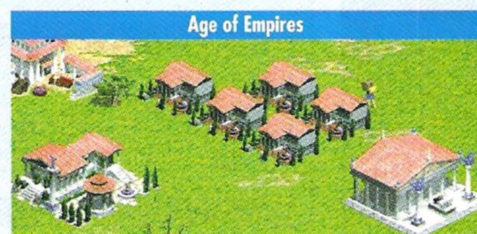
Die Handelssimulation aus dem Hause Sunflowers ist zwar komplett in 2D gestaltet, doch tut dies der Optik keinen Abbruch. Allerdings sind die Animationen der Figuren in Age of Empires II wesentlich überzeugender.

Die Siedler 3



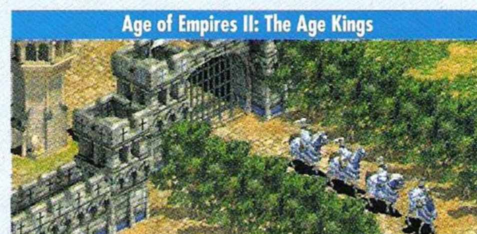
Obwohl der Blue-Byte-Hit als einziger hier genannter Titel mit einem 3D-Gelände prahlen kann, ist die Landschaftsgestaltung doch weniger abwechslungsreich. Auch die Animationen sind allzu comichaft in diesem niedlichen Verkaufshit.

Age of Empires

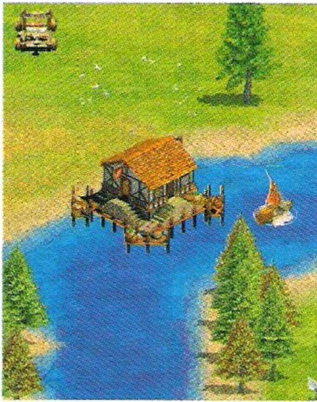


Dem ersten Teil der Microsoft-Serie sieht man noch an, daß seine Entwickler bei Sid Meier in die Schule gegangen sind. Doch für die eckigen Küstenlinien entschädigen bereits die tollen Animationen und hübschen Gebäude.

Age of Empires II: The Age Kings



Obwohl Bruce Shelleys neuester Titel technisch noch immer keinen Quantensprung gemacht hat, bietet er doch ein Maximum an grafischer 2D-Qualität. Sowohl die Landschaftselemente als auch die Einheiten sind erste Sahne.



In diesen Hafen laufen sowohl Fischerboote als auch mächtige Kriegsschiffe ein. Der Möwenschwarm über dem Dach wird übrigens niemals müde.



Jede Stadt hat ihren Schwachpunkt. Dort sollten Sie mit allen verfügbaren Kräften angreifen und den Durchbruch wagen.

und 70 Goldeinheiten investieren. Das Wichtigste ist das rechtzeitige Upgrade Ihrer Gebäude, was zwar stets eine Menge Rohstoffe kostet, sich auf Dauer jedoch bezahlt macht. Denn umso mehr Techniken Sie erforschen, desto besser können Sie Ihre Einheiten ausrüsten und desto eher ist es Ihnen möglich, eine neue Technologie-Stufe zu erreichen.

Städtepartnerschaft

Wie der Vorgänger gliedert sich das Spiel in vier verschiedene Epochen, die vom sogenannten Dunklen Zeitalter nach dem Zerfall des Römischen Reiches bis in die spätmittelalterlichen Jahrhunderte reichen. Zu Beginn können Sie bereits diplomatische Beziehungen zu Ihren Nachbarn aufnehmen, es sei denn, diese sperren sich trotzig gegen gutnachbarschaftliche Grillabende auf der Gartenterrasse. Haben Sie einen Marktplatz errichtet, dann ist es Ihnen möglich, reichlich vorhandene Rohstoffe gegen seltene Güter einzutauschen. Wie in *Caesar 3* kann der Warenaustausch gleichfalls auf dem Seeweg erfolgen, wozu Zweck natürlich ein Hafen nötig ist. Je nachdem, welches Volk Sie gerade seinem Ruhm oder Ruin zutreiben, können Sie besondere Gebäude bauen oder exklusive Militäreinheiten ausrüsten. Insgesamt dürfen Sie in den Einzelspielen zwischen den 13 verschiedenen Völkern wählen, wobei die Ensemble Studios für ein ausgewogenes Stärkeverhältnis gesorgt haben. Allerdings unterscheiden

TECHNOLOGIE-UPDATES

Updates sind die halbe Miete. Je schneller Sie technisch in ein neues Zeitalter vorrücken, desto effizienter arbeiten und kämpfen Ihre Einheiten. Wir zeigen Ihnen am Beispiel von drei verschieden Einheiten, wie sich eine bestimmte Gebäude- oder Berufsklasse über die fünf Zeitalter hinweg verändert.

Dunkles Zeitalter	Zeitalter des Lehnswesens	Zeitalter der Burgen	Zeitalter der Könige
Der Milizsoldat ist schlecht ausgestattet; Rüstungs-Updates sind hier unbedingt vonnöten.	**Der Schwertkämpfer kann bereits leicht mit zwei völlig gesunden Milizsoldaten fertig werden.**	**Mit genügend Gold können Sie sich einen kleinen Trupp Langschwertkämpfer zulegen.**	**Der Zweihandschwertkämpfer ist ein zwar teurer, doch äußerst taffer Bursche im Kampf.**
Das Fischerboot ergänzt brachliegende Nahrungsmittelvorräte. Die Gewässer sind irgendwann leergefischt.	**Die Galeere ist hervorragend geeignet, um auf abenteuerliche Entdeckungsfahrt zu gehen.**	**Erst die stabile Kriegsgaleere ist für eine schwere Seeschlacht einigermaßen gut ausgerüstet.**	**Haben Sie einige Galeonen in Ihrer Flotte, steht einer erfolgreichen Invasion nichts mehr im Wege.**

sich beispielsweise die Wikinger optisch deutlich von den Persern; während die Erstgenannten einen eher praktischen Baustil pflegen, bevorzugt das vorderasiatische Volk rundliche und ornamentreiche Formen. Auch die Art des Weltwunders unterscheidet sich bei den verschiedenen Nationen. So können nur die Sarazenen Pyramiden errichten und damit Ihre eigene Kultur ein gutes Stück gen Neuzeit katapultieren. Mit solch einem monumentalen und vor allem teuren Gebäude gewinnen Ihre Untertanen deutlich an Erfahrung, Stärke und Widerstandsfähigkeit, was sich wiederum positiv im Kampf gegen die möglicherweise technisch rückständigen Gegner auswirkt.

Angriff ist die beste Verteidigung

Die militärische Auseinandersetzung ist im Gegensatz zum Superhit *Anno 1602* nämlich von herausragender Bedeutung. Zwar müssen Sie mitunter diplomatisch vorgehen und um Verbündete buhlen, doch geht es letztlich immer darum, mit starkem Kriegsgerät und möglichst vielen Truppen die Oberhand zu gewinnen. Dies erreichen Sie am besten dadurch, daß Sie Burgen, Wälle und Wachtürme bauen, um Ihre eigene Siedlung zu verteidigen. Für den Angriff benötigen Sie mächtiges Belagerungsgerät und natürlich mehrere Divisionen gepanzerter Schwertkämpfer und Pikenträger. Während Sie in *Age of Empires* noch vergleichsweise wenige Möglichkeiten hatten, Ihre Truppen zu steuern, steht Ihnen dazu jetzt ein reichhaltiges Angebot zur Verfügung. Zum einen können Sie sechs verschiedene Formationen festlegen (siehe Kasten „Krieg mit Format"), zum anderen dürfen Sie Ihren Ritterchen ins Gewissen reden und zum Bei-

STATEMENT

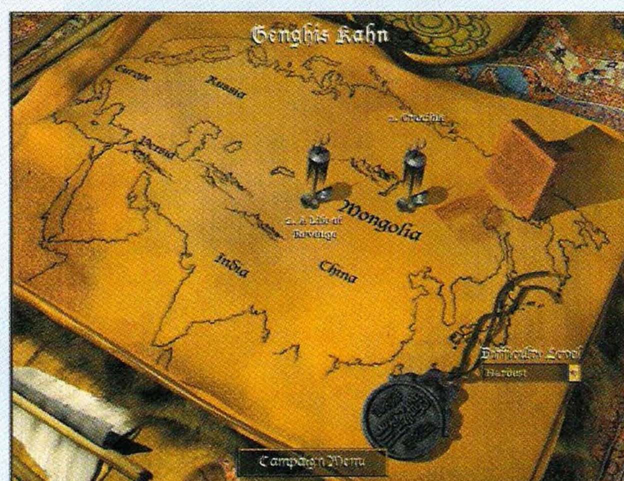


An einigen Spielen bleibt man auch einfach deshalb so lange hängen, weil in der Grafik so viel Liebe zum Detail steckt – siehe *Anno 1602, Die Siedler 3, Rollercoaster Tycoon, Age of Empires*. Dieser Liste hinzufügen kann man nun *Age of Empires 2*; so genial animierte Einheiten und prächtig gerenderte Gebäude haben Sie noch nie gesehen. Nur die Landschaft wirkt leider etwas l(i)eblos. Wie beim Vorgänger erwartet Sie eine unwiderstehliche Mischung aus aufregenden Land- und Seegefechten, eingebunden in Missionen, in denen ständig etwas passiert und bei denen man nicht einfach nur Einheiten sammelt, um irgendwann loszuschlagen. Durch die 13 Völker ist *Age of Empires 2* auch spielerisch recht abwechslungsreich. Und gerade wenn Sie wie ich viel Zeit mit dem Planen, Ausbauen und Um-jeden-Preis-verteidigen von Siedlungen verbringen, werden Sie dieses Spiel lieben. Für soviel Qualität gibt's natürlich den verdienten Ritterschlag in Form eines PC-Games-Awards.



Hier wird gerade ein dichter Wald gerodet, um Nutzholz für weitere Gebäude zu erhalten. Ein Holzlager beschleunigt den Abbau um bis zu 50%.

KRIEGSQUARTETT



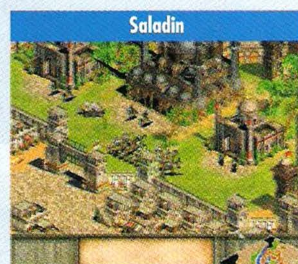
Zwar gibt es zahlreiche Einzel- und mittels Editor unendlich viele selbstgestaltete Szenarien, doch das Kernstück des Spiels besteht aus den vier Kampagnen. Diese sind ähnlich umfangreich gestaltet wie die Kampagnen des ersten Teils, wobei es diesmal allerdings ein separates Tutorial gibt, das Sie in die Rolle des schottischen Nationalhelden William Wallace versetzt. Im folgenden wollen wir Ihnen die vier Kampagnen vorstellen.

Johanna von Orléans



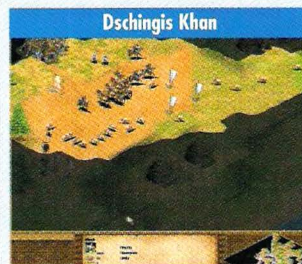
Die Heilige Jungfrau, die im Jahre 1431 auf dem Scheiterhaufen hingerichtet wurde, gilt als die herausragende Nationalheldin Frankreichs. In der ersten – und einfachsten – Kampagne dürfen Sie das Heilige Hannchen zunächst nach Orléans geleiten. In späteren Missionen nehmen Sie teil an historischen Schlachten wie der Befreiung von Reims oder eskortieren einen Lebensmitteltroß. Diese Kampagne ist wohl die einsteigerfreundlichste.

Saladin



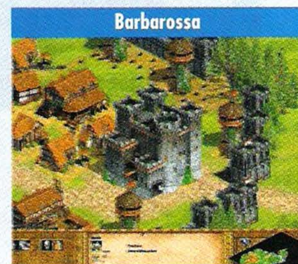
Der berühmte arabische Held kämpfte im 12. Jahrhundert gegen die christlichen Eindringlinge aus dem Abendland. Während der gesamten Kampagne haben Sie es häufig mit äußerst kampfkräftigen fränkischen oder britischen Gegnern zu tun. In der ersten Mission etwa müssen Sie die große Moschee von Kairo erreichen und dann eine Ihrer von Feinden besetzten Städte befreien.

Dschingis Khan



Zu Beginn des 13. Jahrhunderts terrorisieren mongolische Horden aus dem Inneren Asiens die Kulturvölker in Ost und West. In sechs abwechslungsreichen Missionen müssen Sie zunächst Verbündete unter den anderen Steppenvölkern finden, um später gegen Chinesen und Christen in den Krieg ziehen zu können. Auf diesem Bild leisten Sie Tribut in Form einer 20 köpfigen Schafherde.

Barbarossa



Bevor der rotbärtige Staufer-Kaiser Friedrich I. einen Kreuzzug nach Palästina unternahm, mußte er sich im heimatlichen Deutschland mit dem dortigen Hochadel herumschlagen. Bereits in der ersten Mission dieser anspruchsvollen Kampagne haben Sie es mit vier hartnäckigen Gegnern zu tun, die versuchen, Ihre Aufbau-Arbeit zu sabotieren. Diese Kampagne sollten Sie als letzte wählen.

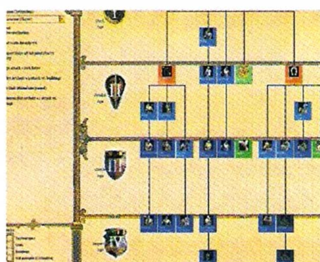
spiel anordnen, daß sie defensiv, neutral oder aggressiv vorgehen. Im Nahkampf schwache Einheiten wie Mönche und Katapulte werden am besten durch einige Reiter geschützt, was Sie mit wenigen Mausklicks bewerkstelligen können. Natürlich gibt es wieder das bewährte Punktesystem des Vorgängers, das es einem schwerbewaffneten Reiter des Zeitalters der Könige ermöglicht, mit wenigen Schwertstreichen einem Milizionär des Frühmittelalters das Lebenslicht auszublasen. Neu hingegen sind einige Zaubersprüche der Mönche, weitere Upgrades sowie das Alarmsignal. Dies kann dadurch ausgelöst werden, daß Sie die Glocke im Dorfzentrum schlagen, sobald feindliche Truppen Ihre Siedlung angreifen; flugs eilen dann alle Zivilisten in das nächstgelegene Militärgebäude und sind so vor dem Zugriff feindlicher Fieslinge sicher. Eine weitere hilfreiche Neuerung besteht darin, daß Sie die Umrisse von Einheiten sehen können, wenn sich diese hinter einem Haus oder einem Baum befinden. Überhaupt kann das gesamte Gelände jetzt wie bei *C&C3* taktisch genutzt werden, da Anhöhen von der KI einberechnet werden, so daß auf einem Hügel postierte Bogenschützen einen deutlichen Geländevorteil gegenüber Ihren Widerparts im Tal haben. An den Effekten wie Feuer, Rauch und Staubwolken wurde seit dem 1997er Vorgänger nicht viel geändert, doch erscheint die Landschaft jetzt weitaus hübscher.



Bei großen Schlachten, an denen viele Kampfeinheiten teilnehmen, könnten schwächere Rechner leicht in die Knie gehen.



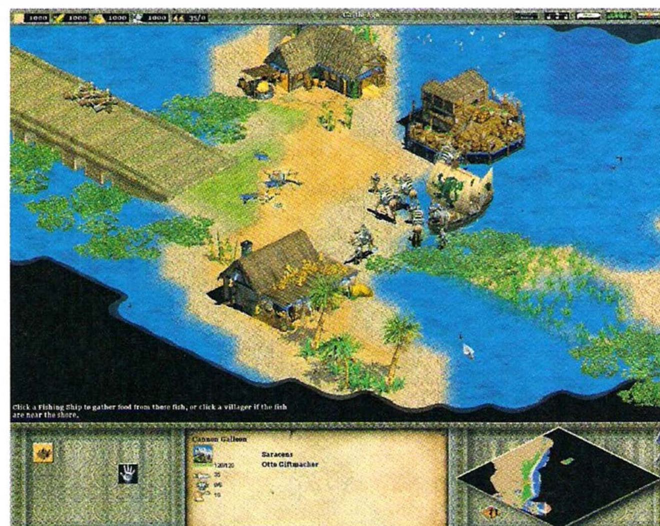
Wie im ersten Teil gibt es wieder ein hübsches Render-Intro zu bestaunen.



Ein detailliertes Schaubild liegt der Verkaufsversion bei und erklärt sämtliche Produktionsketten auf anschauliche Weise.

Märchenland

Ensemble hat nämlich für weichere Konturen gesorgt und sich besondere Mühe beim Design der bewegten Einheiten und der über 70 verschiedenen Gebäude gegeben. Obwohl die Landschaft mit ihren lindgrünen Wiesen und fahlen Wäldern ein wenig bläßlich wirkt, machen die vielen farbenprächtigen Häuser, Burgen und Klöster dieses Mängelchen leicht wieder wett. Zudem dürfen Sie wieder Dutzenden von Männchen und Weibchen dabei zuschauen, wie sie in äußerst realistischer Weise Bäume fällen, Beeren pflücken und sich mit dem lieben Vieh abplagen. Die KI leistet Erstaunliches, denn anders als in *Knights & Merchants* lassen sich die Zivilisten nicht einfach von gegnerischen Soldaten abschlachten, sondern wehren sich mit Forken und Sensen. Die Sprachausgabe ist zumindest in der Originalversion ebenfalls wieder vorbildlich geraten, denn die Entwickler haben sich darum bemüht, jedes Volk in den Zungen ihrer jeweiligen National-



Wie im Vorgänger, so ist man auch hier zu Zweidritteln der Zeit mit militärischen Aktionen beschäftigt. Wegen des ausgeklügelten Kampfsystems ist diese Gewichtung ideal.

IN EIGENREGIE

Wie bereits beim Vorgänger, haben die Entwickler wieder für einen exzellenten Editor gesorgt. Selbst Kleinkinder können hier mühelos eine wunderschöne mittelalterliche Kulisse für aufregende Echtzeit-Schlachten erstellen. Natürlich können Sie mit diesem Wunderwerkzeug auch Mehrspielerkarten entwickeln. Ihre schönsten eigenen Szenarien können Sie unter der Internet-Adresse http://www.microsoft.com/games/age2/community.htm anderen Fans zur Verfügung stellen.



Pyramiden in der Voreifel? Mit diesem Editor ist alles möglich.

TESTCENTER — Age of Empires II

IM VERGLEICH

Kriterien	Age of Empires 2	Anno 1602	Die Siedler 3
Auflösung:			
640x480	Ja	Ja	Ja
800x600	Ja	Ja	Ja
1.024x768	Ja	Ja	Ja
1.280x1024	Ja	Nein	Nein
3D-Support	Nein	Nein	Nein
3D-Gelände	Ja	Nein	Ja
3D-Einheiten	Nein	Nein	Nein
Zoom-Stufen	Nein	3	Nein
Missionen	24	20	24
Schwierigkeitsstufen	5	Nein	Nein
Editor	Ja	Ja (seit Add-On)	Ja (seit Add-On)
Multiplayer	Max.8 Spieler	Max. 4 Spieler	Max. 16 Spieler
Völker	13	1 (plus Piraten)	4 (incl. Amazonen)
Rohstoffe	4	9	11
Handel	Ja	Ja	Nein
Diplomatie	Ja	Ja	Nein
Gebäudetypen	Ca. 50	Ca. 75	Ca. 40
Gebäude-Upgrades	Ja	Ja	Nein
Militäreinheiten	Ca. 50	6	12 (inkl. Gong)
Formationen	Ja	Ja	Nein
Fog of War	Ja	Nein	Ja

TREIBER & BUGS

In der Testversion fielen eine Reihe von Programmierfehlern auf, die den Spielverlauf zum Teil empfindlich störten. So gelang es nicht, in der zweiten Mission die Jungfrau von Orléans aus dem Fichtenwald herauszulocken, in dem sie sich verlaufen hatte. Auch kleinere KI-Fehler machten sich unangenehm bemerkbar, beispielsweise Bauern, die einfach die Arbeit verweigerten. Für unsere zweite Testversion hatten die Entwickler annähernd 3000 Bugs ausgemerzt, und tatsächlich konnten wir trotz intensiver Suche keinen nennenswerten Bugs mehr ausfindig machen. Sogar einige Einheiten und Gebäude wurden komplett vom Entwicklerteam bei Ensemble überarbeitet, so daß Sie sich auf eine weitgehend fehlerfreie Verkaufsversion freuen dürfen, die dem hohen Standard der Microsoft-Serie gerecht wird. Über eventuelle Updates und Patches werden wir Sie natürlich auf dem Laufenden halten.

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/333			Pentium III/500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024x768

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/333			Pentium III/500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.280x1.024

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/333			Pentium III/500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht



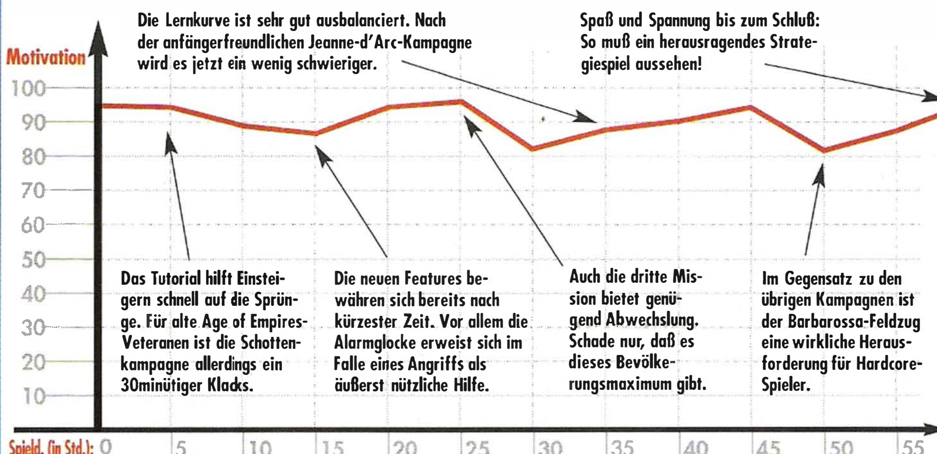




Wie bei den meisten Strategiespielen ist es auch hier von Vorteil, wenn Ihr Rechner die höchstmögliche Auflösung zuläßt. Bei 1280x1024 Bildpunkten haben Sie eine großartige Übersicht über das Geschehen, vor allem während der Kämpfe. Andererseits können Sie Details besser erkennen, wenn Sie eine Auflösung von 800x600 wählen.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wie sein Vorgänger ist *Age of Empires II* nichts für einen Quickie am Nachmittag, sondern verschlingt eine Menge Freizeit. Allein schon für die vier äußerst umfangreichen Kampagnen werden Sie einige Wochen benötigen.

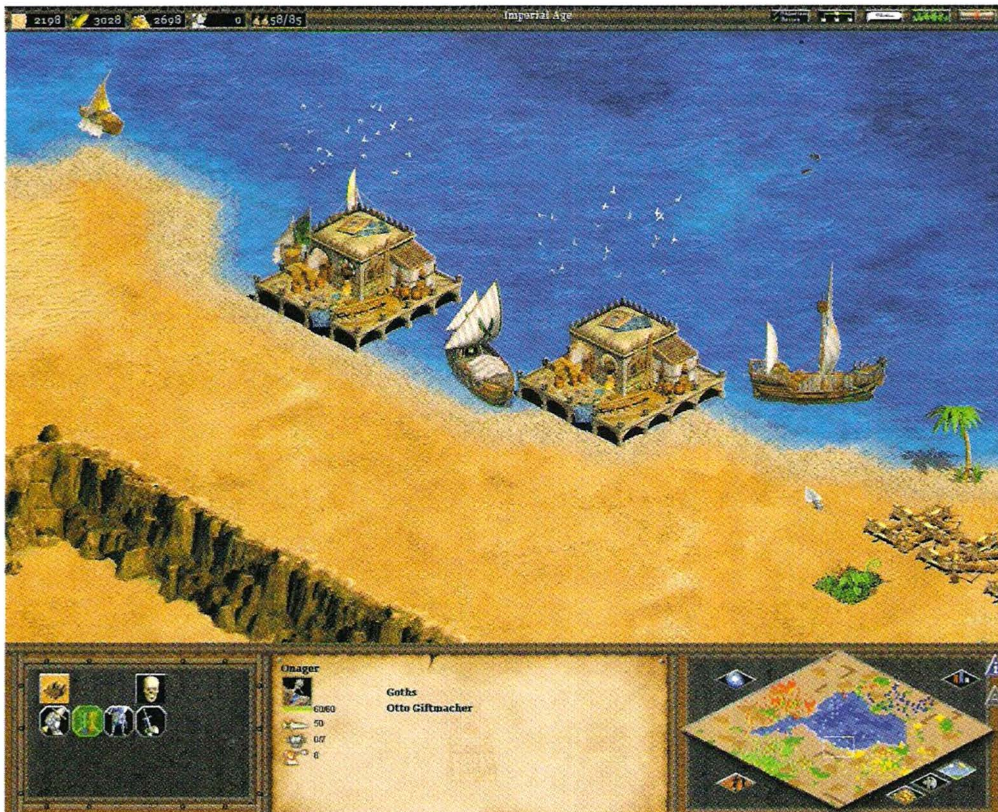


PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- \+ Wunderschöne 2D-Grafik mit ungeheurem Detailreichtum
- \+ Vier Kampagnen mit jeweils sechs abwechslungsreichen Missionen
- \+ Großartiges, einsteigerfreundliches Tutorial mit Schottenkampagne
- \+ Tolle Atmosphäre dank des hervorragenden Soundtracks
- \+ Enorm ausgewogene Echtzeit-Schlachten mit zig Einheiten
- \+ Hervorragende Animationen und beeindruckende Gegner-KI
- \+ 13 verschiedene Völker mit spezifischen Einheiten und Häuschen
- − Keine umfangreichen Zwischensequenzen wie in C&C3
- − Beschränkung der Bevölkerungszahl auf maximal 200 Bewohner




Die Kämpfe zu Wasser sind genauso aufregend wie die gigantischen Landschlachten, an mitunter Hunderte Einheiten teilnehmen.

sprache sprechen zu lassen. Zudem sind sowohl die Nebengeräusche als auch der Soundtrack von höchster Qualität und tragen deutlich zur dichten Atmosphäre des Spiels bei.

Der König ist tot, es lebe der König!

Nicht weniger stimmungsvoll ist der Mehrspielermodus geraten, den Shelleys Recken mit genausoviel Liebe behandelt haben wie die Einzelspiele und Kampagnen. Bis zu acht Spieler dürfen sich im Netzwerk und Internet darum balgen, wer letztlich die Königskrone tragen darf. Sollte Ihnen das immer noch nicht genug Stoff für kühle Herbstabende sein, dann steht Ihnen wieder der zu Recht hochgelobte Editor aus *Age of Empires* zur Verfügung. Dieser wurde komplett überarbeitet und ermöglicht das Gestalten unzähliger weiterer Szenarien (siehe Kasten „In Eigenregie"). Eigene Zwischensequenzen können Sie mit diesem Wunderwerkzeug natürlich nicht herstellen, obwohl dies dem Spiel gewiss nicht geschadet hätte. Denn die kurzen Bilderfolgen stehen qualitativ weit hinter den filmreifen Szenen aus *C&C3* zurück. Hingegen sind die Missionsanweisungen detailliert ausgearbeitet und bieten Einsteigern zusätzliche Hinweise für eine erfolgreiche Beendigung der jeweiligen Mission. Zudem dürfen Sie zumindest am Anfang ein fabelhaftes Intro genießen, das Sie auf ein wahrhaft königliches Spielerlebnis vorbereitet.

Peter Kusenberg ■


Die Burgen sind nicht leicht zu erstürmen. Hierzu benötigen Sie eine Reihe schwerer Belagerungsgeräte wie Sturmrammen, Katapulte oder Kriegselefanten.

STATEMENT

Eigentlich müßte ich die Ensemble Studios verfluchen, denn seitdem die Testversion von *Age of Empires II* in meinem DVD-Laufwerk rotiert, habe ich mich von meinem Privatleben verabschiedet. Genau wie beim Vorgänger sorgt das ungemein fesselnde Spielprinzip dafür, daß für mich der Bau von Belagerungsmaschinen und die Aufstellung eines Ritterheeres derzeit unbedingten Vorrang hat vor Nebensächlichkeiten wie Essen und Schlafen. Natürlich ist Microsofts neuester Titel allein schon wegen des Verzichts auf eine 3D-Grafik nicht so innovativ wie *Homeworld*. Doch dafür kommen Sie in den Genuß idyllischer 2D-Landschaften, herrlicher Animationen und einer fantastischen KI. Den fettesten Superlativ verdienen allerdings die unvergleichlichen Kampagnen: Kein anderer Strategietitel bietet auch nur ansatzweise ein derartig abwechslungsreiches Missionsdesign, und die Mittelalterszenarien sind die aufregendsten seit der Befreiung von Orléans im Jahre 1429. Spielerinnen und Spieler, die keine Angst vor zeitweiliger sozialer Ausgrenzung haben, sollten sich unbedingt ins mittelalterliche Kriegsgetümmel stürzen.


Die wunderhübschen Häuschen der Feinde sollten Sie zerstören, um die gegnerische Wirtschaft zu schwächen.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 200 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 380 MB

VERGLEICHBAR MIT
Age of Empires, Die Siedler 3

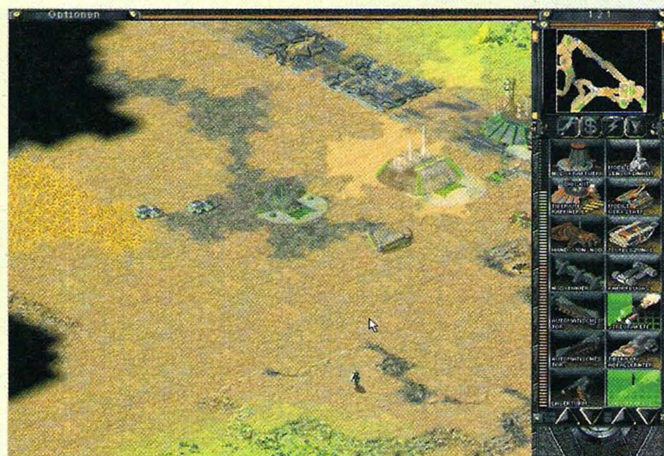
RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	90%
Sound	88%
Steuerung	86%
Multiplayer	93%
Spielspaß	92%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Ensemble
Preis	ca. DM 100,-


Bereits zu Beginn sollte die Karte aufgedeckt und die gegnerischen Bauhöfe mit Wegpunkten markiert werden. So können auch getarnte Basen zerstört werden.


Vor allem auf großen Karten lohnt es sich, einen Platz zwischen Tiberiumfeld und -abfall zu suchen, um erst dort die Basis aufzubauen. So kommt mehr Geld ins Haus.

Command & Conquer 3: Tiberian Sun im Mehrspielermodus

Geteiltes Leid

Die Mutter aller Echtzeitstrategiespiele war Grund für den Offenbarungseid so mancher Firmennetzwerke. Die wochenlangen C&C-Turniere in den Ämtern und Büros legten nicht nur die Arbeit manch unbeteiligter Kollegen lahm, auch die Anzahl der freiwillig geleisteten Überstunden stieg in ungeahnte Höhen. Das war 1996. Nach drei langen Jahren wollte Westwood diesen Erfolg wiederholen – und hat die Zeichen der Zeit verschlafen.

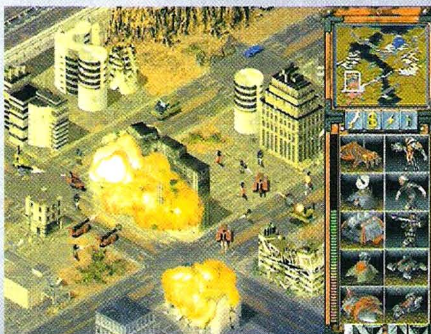
Nach dem umfangreichen Test des Einzelspielermodus von *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* in der PC Games 11/99 nahm sich die Redaktion einen Monat lang Zeit, den Mehrspielermodus des Echtzeitstrategiespiels zu testen. Dieser ist nicht nur für LAN- und Internetjunkies zu gebrauchen, auch ein Einzelspieler kann sich auf den Mehrspielerkarten austoben. 25 vorberechnete Karten stehen zur Verfügung, ein Zufallsgenerator sorgt bei zusätzlichem Bedarf für unbegrenzten Nachschub. Die Liste der unterschiedlichen Mehrspielermodi ist verblüffend kurz. Während das über ein Jahr alte *StarCraft* mit Eroberung der Fahne (wer die Flagge des Gegners in die eigene Basis


Nur eigene Tarneinrichtungen zeigen ihren Wirkungsradius an. Durch die Beobachtung feindlicher Einheiten kann das Zentrum des Kreises errechnet werden.

bringt, gewinnt), Gier (wer eine festgelegte Menge von Rohstoffen eingesammelt hat, gewinnt) und Schlachtfest (es gewinnt, wer innerhalb eines festgelegten Zeitraums die meisten Gegner bekämpft hat) – jeweils mit und ohne Allianzen – zahlreiche Varianten bieten konnte, verfügt *Tiberian Sun* nur über einen einzigen Modus. Hier geht es schlicht und einfach darum, den oder die Gegner von der Karte zu schießen. Gewonnen hat derjenige, der übrigbleibt.

Nicht ganz ausgewogen

Das große Manko der meisten Mehrspielermodi in Echtzeit-Strategiespielen ist die Unausgewogenheit der Technologien, die den einzelnen Kriegsparteien zur Verfügung stehen. Existieren lediglich zwei Kriegsparteien – wie beispielsweise in *Command & Conquer* die NOD und die GDI – ‚findet sich nach vielen Stunden die optimale Einheitenmischung, mit der die eine Seite die andere problemlos besiegen kann. *StarCraft* umging dieses Problem mit einer dritten Kriegspartei: wegen der beschränkten Ressourcen mußte man eine halbwegs universelle Verteidigung aufbauen und jede gegnerische Partei mit unterschiedlichen Truppen angreifen. So war man stets verwundbar und


Derartige Explosionen wurden von Westwood zwar versprochen und in sogenannten Screenshots gezeigt, den Weg ins wirkliche Spiel fanden sie jedoch nicht.

MIT KANE INS NETZ

Wie verwende ich den Mehrspielermodus?
Es gibt genau zwei Möglichkeiten: entweder im lokalen Netzwerk oder im Internet. Für ersteres muß in der Netzwerk-Konfiguration das Protokoll IPX/SPX installiert sein, für letzteres das Protokoll TCP/IP. Soll lokal gespielt werden, sind damit alle Vorbereitungen getroffen: Im Spiel wird „Mehrspieler im Netzwerk" ausgewählt, und schon kann das Gefecht organisiert werden (siehe Schritt 3). Um im Internet zu spielen, geht kein Weg am Westwood-Chat vorbei.

Wie funktioniert der Westwood Chat?
Nach der Auswahl des Internet-Mehrspielermodus aus dem Spielmenü verbindet sich das Programm mit dem nächstgelegenen Westwood-Server und betritt selbständig einen Raum (Schritt 1). Welcher Raum dies ist (beispielsweise „GDI-Barracke"), ist völlig egal, da die Räume alle identisch ausgestattet sind. Mit einem Klick auf einen Eintrag im Spielfenster bietet man sich als Mitspieler an, mittels des Buttons „Neues Spiel" kann man ein eigenes Spiel eröffnen und gegebenenfalls mit einem Paßwort schützen.

Welches Spiel ist das richtige?
Durch das Klicken auf den Button „Spiel finden" öffnet sich eine Suchmaske, mit der die meist sehr lange Liste wählbarer Spiele gefiltert werden kann (Schritt 2). So läßt sich unter anderem die Anzahl und Stärke der Mitspieler auswählen. Desweiteren läßt sich wählen, ob man um Meisterschaftspunkte spielen möchte. Ein Klick auf ein Spiel läßt nun im Detail-Fenster weitere

Fortsetzung auf Seite 104



1 Nachrichtenfenster 2 Texteingabe 3 Aktueller Raum 4 Eröffnete Spiele 5 Anwesende Spieler 6 Maximale Anzahl der Mitspieler 7 Paßwrt für das neue Spiel 8 Meisterschaftspunkte an/aus. 9 BattleClan-Meisterschaftspunkte an/aus 10 Spiel finden (Schritt 2) 11 Rangliste anzeigen 12 BattleClan-Website besuchen 13 Spieler finden 14 Optionen des Westwood-Chats 15 Gewählten Spieler ausschließen 16 Gewählten Spieler ausschließen 17 Gewählten Spieler verbannen 18 Gewähltem Spiel beitreten (Schritt 3) 19 Neues Spiel starten (Schritt 3)



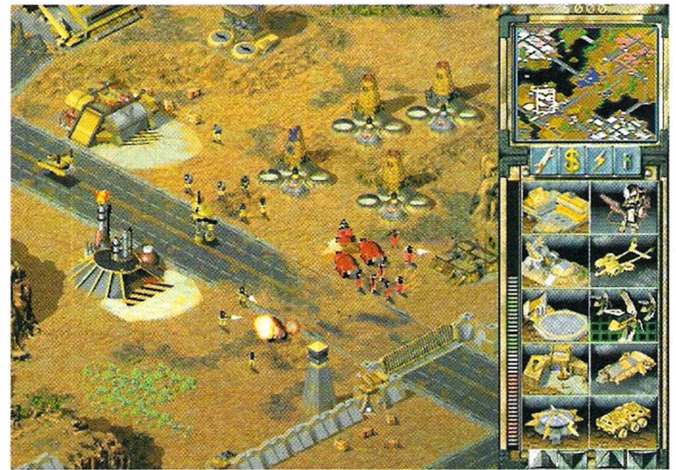
1 Gewünschte Anzahl der Spieler 2 Gewünschte Verbindungsqualität 3 Gewünschter Meisterschaftsmodus 4 Gewünschte Gegnerqualität 5 Allianzen an/aus/egal 6 Zufallskarten an/aus/egal 7 Gewünschte Technikstufe 8 Details des gewählten Spiels 9 Alle/gefilterte eröffneten Spiele anzeigen 10 Liste aktualisieren 11 Eröffnete Spiele 12 Gewähltem Spiel beitreten (Schritt 3)

IM VERGLEICH

- Age of Empires
- StarCraft
- C&C Tiberian Sun
- C&C Alarmstufe Rot
- Dune 2000

Command & Conquer 3 findet sich neben den anderen Größen des Genres in der Bestenliste wieder. Dies liegt weniger an der technischen Umsetzung als an der grandiosen Atmosphäre des Spiels. *Age of Empires* bietet die größere Spieltiefe und *StarCraft* mehr Abwechslung. Dennoch wird *C&C 3* zu Recht seine Fans finden. Lediglich die Existenzberechtigung von Klassikern wie *Alarmstufe Rot* und *Dune 2000* ist fraglich, schließlich enthält *C&C 3* alle deren Features sowie einige neue Ideen.

niemals überlegen – spannungsgeladene Entscheidungskämpfe waren die Folge. An Westwood ging diese Erkenntnis spurlos vorbei. Auch im dritten Teil von *Command & Conquer* existieren nur zwei Parteien, und es funktionieren noch viele der alten Strategien. Die beteiligten Einheiten wurden zwar grafisch überholt, abgesehen von den Maulwurfpanzern hat Westwood aber auf spielerisch entscheidende Neuerungen verzichtet.



Wichtiger als Mauern und Zäune ist eine starke Verteidigung innerhalb der Basis.

Im Rausch der Geschwindigkeit

Auch aus technischer Sicht kann das Programm keine Wunderwerke vollbringen. Die Geschwindigkeit sinkt proportional zu der Anzahl der Teilnehmer, vier Spieler sind selbst auf modernen LAN-Systemen das Maximum. Theoretisch unterstützt *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* zwar bis zu acht Spieler im lokalen Netzwerk, um dieses Feature in voller Spielgeschwindigkeit nutzen zu können, wird man dennoch auf die nächste Prozessorgeneration warten müssen. Der Flaschenhals ist der langsamste aller beteiligten Computer. Egal wie schnell der Host-Rechner und die übrigen Clients sind, ein einziger Pentium 200 kann sämtlichen Mitspielern den Spaß verderben. Ein weiterer Bremsklotz sind naturgemäß die computergesteuerten Konfliktparteien. Da der Host deren Steuerung übernehmen muß, ist er zusätzlich zum Transferieren der Daten auch mit der Verwaltung einer oder mehrerer KI-Gegner beschäftigt.

Intelligenzleistung

Als Gegner ist der Computer ohnehin nur im sogenannten „Gefecht" interessant, also als Offline-Trainingspartner auf den Mehrspielerkarten. Die Künstliche Intelligenz, die auf diesen Karten ohne vorgefertigte Basis und ohne jegliche Skriptunterstützung auskommen muß, ist im Kampf gegen zwei oder mehr menschliche Spieler nämlich hoffnungslos unterlegen. Die Verteidigungsanlagen des PCs sind löchrig, die Angriffstruppen meist zu unausgewogen und zu klein, als daß er eine Chance auf

MIT KANE INS NETZ

Fortsetzung von Seite 103

Informationen zum gewählten Spiel erscheinen; mit „Teilnehmen" bietet man sich als Spieler an.

Was sind Meisterschaftspunkte?
C&C berechnet aus der Anzahl der Gefechte, der verlorenen Einheiten, der Stärke des Gegners und anderen Faktoren eine Punktzahl für jeden Mitspieler. Daraus wird die Position des Spielers in der weltweiten Rangliste ermittelt. isterschaftsspielen und in Battle-Clan-Meisterschaften können diese Punkte gewonnen werden. Zum Ausprobieren neuer Strategien sollte man also auf derartige Spiele verzichten.

Wie geht's weiter?
Hat man ein Spiel ausgewählt, verbindet sich das Programm mit dem Rechner des Hosts. Nun hat man Gelegenheit, mit dem Gastgeber über die Spieloptionen zu diskutieren, die Technologie und die Farbe zu wählen. Wenn man selbst das Spiel eröffnet hat, kann man die Optionen natürlich selber wählen. Außerdem hat man das Recht, mißliebige Spieler aus dem Spiel zu schmeißen.



1 Eigene Technologie 2 Farbe der Einheiten 3 Anwesende Spieler 4 Nachrichtenfenster 5 Texteingabe. 6 Wahl einer Originalkarte 7 Erstellung einer Zufallskarte 8 Anzahl KI-Spieler 9 Spielstärke der KI-Spieler 10 Anzahl der Einheiten zu Beginn 11 Maximale Technikstufe 12 Geldeinheiten zu Beginn 13 Allianzen erlaubt/verboten 14 Sammler unzerstörbar/zerstörbar 15 Basis erlaubt/verboten 16 Bauhof ersetzbar/nicht ersetzbar 17 Nebel des Krieges an/aus 18 Brücken zerstörbar/unzerstörbar 19 Bonuskisten erlaubt/verboten 20 gewählte Karte 21 Rangliste anzeigen 22 Spieler finden 23 Optionen des Westwood-Chats. 2 24 Gewählten Spieler ausschließen 25 Gewählten Spieler verbannen. 26 Spiel starten/Teilnahme zusagen

STATEMENT

Command & Conquer – Tiberian Sun kann auch im Mehrspielermodus ein durchaus spaßiges Programm sein. Wenn sich vergleichbar gute Spieler mit ähnlicher Hardwareausstattung gegenüberstehen und als Ehrenmänner auf den Einsatz von Cheats verzichten, können sich spannende und strategisch sehr anspruchsvolle Schlachten entwickeln. Andere Programme können dies aber auch und teilweise sogar besser – und da *C&C* im Mehrspielermodus seine einzigartige Atmosphäre verliert, handelt es sich in diesem Bereich um nicht mehr als um ein solides Mittelklasseprodukt.

STATEMENT

Soviel Spaß *C&C 3* auch macht, manche Schwächen lassen sich nicht wegdiskutieren: Die Animation der Cyborgs ist schlichtweg eine Frechheit, das Verhalten des Gegners peinlich passiv, der Karteneditor glänzt durch Abwesenheit, Features wie Nachtmissionen und Eis-Szenarien sind längst nicht so innovativ wie erwartet, und die Sprachausgabe genügt keinesfalls professionellen Ansprüchen - ganz im Gegensatz zu den Tarifen, die Electronic Arts verlangt: Der Verkaufspreis von knapp 100 Mark riecht schwer nach Ausbeutung von jahrelang auf die Folter gespannten *C&C*-Fans. Doch eine Spielspaßwertung von 88% vergibt PC Games natürlich nicht ohne Grund: *Tiberian Sun* verspricht im Schnitt 40 bis 60 aufregende Stunden im *C&C*-Universum, verteilt auf zwei ausgezeichnete Kampagnen mit wirklich spannenden, gut designten Missionen. Wer erst einmal losspielt, kann sich kaum der Faszination und der Atmosphäre der Serie entziehen. An die Referenzqualitäten eines *StarCraft* oder *Age of Empires 2* reicht *C&C 3* jedoch nicht heran – vor allem im Netzwerk und Internet zeigt sich, daß Blizzard und die Ensemble Studios mittlerweile in einer anderen Liga spielen.

AWARD PC Games

TESTCENTER Command & Conquer 3: Tiberian Sun

SINGLEPLAYER

PERFORMANCE Auflösung: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 200			PentiumII / 333			PentiumIII / 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

■ Unspielbar □ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			PentiumII / 333			PentiumIII / 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

■ Unspielbar □ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium 200			PentiumII / 333			PentiumIII / 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

■ Unspielbar □ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 1.028X1.024

CPU (MHz)	Pentium 200			PentiumII / 333			PentiumIII / 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

■ Unspielbar □ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 1.600X1.200

CPU (MHz)	Pentium 200			PentiumII / 333			PentiumIII / 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

■ Unspielbar □ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

MULTIPLAYER

PERFORMANCE Auflösung: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 200			PentiumII / 333			PentiumIII / 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

■ Unspielbar □ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			PentiumII / 333			PentiumIII / 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

■ Unspielbar □ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium 200			PentiumII / 333			PentiumIII / 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

■ Unspielbar □ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 1.028X1.024

CPU (MHz)	Pentium 200			PentiumII / 333			PentiumIII / 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar

■ Unspielbar □ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 1.600X1.200

CPU (MHz)	Pentium 200			PentiumII/333			PentiumIII/500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar

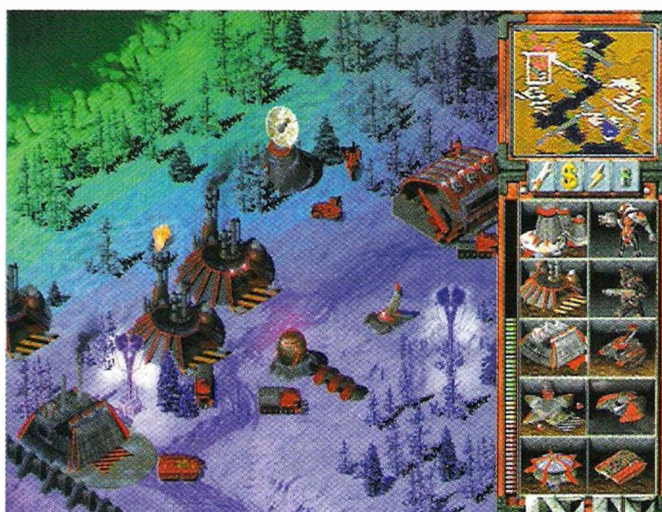
■ Unspielbar □ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

PERFORMANCE

Die Spielgeschwindigkeit hängt vor allem von der Auflösung ab und nur in Extremfällen von der Anzahl der Einheiten. Zugunsten der Übersicht empfiehlt es sich dennoch, die Auflösung zu erhöhen. Ein flüssiger Bildschirmaufbau und erkennbare Details sind aber ebenfalls wichtig, versuchen Sie also, einen guten Kompromiß zu finden. Vor allem die Fußsoldaten werden bei hohen Auflösungen derart klein, daß man sie kaum noch erkennen und selektieren kann. Im Mehrspielermodus muß außerdem beachtet werden, daß der langsamste Computer die Spielgeschwindigkeit für alle Teilnehmer bestimmt. Zusätzlich zu den üblichen Performance-Tabellen für den Einzelspielermodus finden Sie daher weitere Tabellen für den Mehrspielermodus. Getestet wurde die Mehrspielerperformance in Matches mit drei Pentium III / 500 mit 256 MB RAM und dem jeweils der Tabelle zu entnehmenden Rechner. Suchen Sie sich aus den Tabellen den langsamsten am Netzwerkspiel beteiligten Rechner heraus, und sie erfahren, mit welcher Performance Sie rechnen können – auf sämtlichen Rechnern.

den Sieg hätte. Dies ist umso erstaunlicher, als die Programmierer dem Rechenknecht kräftig unter die Arme geholfen haben: Im Gegensatz zu menschlichen Spielern sieht er von Beginn an die gesamte Karte und kann Hubschrauber und Raketen in noch nie betretenes Gebiet schicken. Außerdem produziert er seine Einheiten offenbar zu günstigeren Preisen als seine Gegner aus Fleisch und Blut. Obwohl der Computer eindeutig im Vorteil ist, schafft er es nur in Ausnahmefällen, einen erfahrenen Spieler zu besiegen. Was im Gefechtsmodus ein notwendiges Übel darstellt (gegen irgendjemanden muß man ja schließlich spielen), wird im Mehrspielermodus wohl kurzerhand abgeschaltet werden. Allen Vermutungen zum Trotz ist *Command & Conquer* nicht völlig fehlerfrei. Beispielsweise werden im Mehrspielermodus in eigenen Raffinerien auch die Tiberiumsammler eines Alliierten entladen, eine Gutschrift dieses Tiberiums erfolgt allerdings nicht. Zeitweise funktionieren die Verteidigungsanlagen, obwohl kein Kraftwerk mehr existiert. Noch ärgerlicher ist die umgehbare Cheat-Kontrolle. Das Programm versucht zwar, den Einsatz von Cheats zu entdecken und mit einem Verbindungsabbruch zu reagieren. Ein wenige Tage nach dem Verkaufsstart von *C&C* verfügbarer Cheat gestattet aber beispielsweise ein Aufdecken der Karte, das vom Programm und von den Mitspielern unbemerkt bleibt. Auch die Möglichkeit, unterschiedliche Bildschirmauflösungen zu verwenden, ermöglicht Ungleichgewichte.

Harald Wagner ■



In Nachteinsätzen kann man sich mit einer geschickten Farbwahl einen Vorteil verschaffen, da man dann auf der Übersichtskarte kaum noch sichtbar ist.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	2
	3Dfx Glide	Netzwerk	8
	AGP	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 200 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 233, 64 MB RAM, 16xCD-ROM, HD 200 MB

VERGLEICHBAR MIT
C&C Alarmstufe Rot, StarCraft

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	75%
Sound	75%
Steuerung	80%
Multiplayer	62%
Spielspaß	**88%**

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Westwood
Preis	ca. DM 100,-



Industriesabotage wie aus dem Lehrbuch: Mit dem besten Schleicher in der Truppe stehlen Sie sich an Wachen vorbei in ein Lager, um drei Chemietanks zu sprengen.



Verkleidet als harmlose Touristen betreten Sie eine rumänische Kleinstadt. So lange Sie Ihre Waffen nicht ziehen, geschieht Ihnen nichts – oder den Wachen.

Shadow Company: Left for Dead

Tot geglaubt



Es gibt subtile und rabiate Methoden: Wer nicht heimlich ein Loch in den Zaun schneiden möchte, fährt ihn per Stadtbus einfach über den Haufen. Risiko: hoch.



Jagged Alliance 2 läßt grüßen: Über 12 unterschiedlich gewichtete Talente verfügt jeder Soldat. Mit jedem Einsatz verändert sich die Statistik positiv oder negativ.

Mit einer einmaligen Fülle an unverbrauchten Ideen durchbrach Commandos 1998 die Phalanx der herkömmlichen Echtzeittitel. Die Marschroute führte weg von großangelegten Strategien, hin zu findigen Taktiken. Jetzt greift Shadow Company, verspätet um Monate, das erfolgreiche Prinzip in 3D auf – mit dem festen Vorsatz, einen weiteren Qualitätssprung herbeizuführen.

Kameradschaft und Ethos werden in Armeen gemeinhin groß geschrieben. So will es das Kino, so will es die Bundeswehrwerbung. Shadow Company widerspricht dieser Vorstellung aber: Man stelle sich einen von der Regierung beauftragten Söldnertrupp vor, der einer Krisenregion den Frieden aufzwingen soll. Das Ganze findet in einer nahen Zukunft statt, die vom internationalen Terrorismus beherrscht wird. Während der Mission geraten die Kämpfer in einen Hinterhalt. Die meisten werden getötet; drei einsame Recken überleben, werden von ihren Auftraggebern nur leider im Stich gelassen und für tot erklärt. Der Not gehorchend, kämpfen sie sich also eigenständig einen Weg in die Heimat frei, um die Verantwortlichen an den Pranger zu stellen, was ohne Geld und Beziehungen kein einfaches Unterfangen darstellt. Glücklicherweise werden sie von einem undurchsichtigen Mittelsmann aus der Brüsseler Politik kontaktiert, der ihnen fortan neue Missionen gegen Bares zuschustert. Mit jedem Erfolg wird das Konto der Rächer dicker, ihr persönliches Lebensziel rückt näher. Ob das Vorhaben aber glückt, hängt letztlich allein vom taktischen Verhalten des Spielers ab.

Good Morning, Angola!

Bereits auf ihrem ersten Weg aus der Kriegshölle Angola Richtung Heimat müssen Sie die drei Söldner in Echtzeit begleiten. Alles in diesem Part, der als lupenreines Tutorial fungiert, ist vorgegeben, selbst die karge Ausrüstung des Trupps. Sie pirschen sich an eine Wache heran, setzen diese möglichst leise außer Gefecht und vergreifen sich sofort an den in der Nähe deponierten Waffen. Anschließend zwingt Sie das Programm gleich zur Anwendung aller generell notwendigen Taktiken. An einsame Patrouillen wagt man sich grundsätzlich nur geduckt und mit gezücktem Messer heran. Schließlich soll niemand im Umkreis durch eventuelle Schüsse oder Schreie aufgeschreckt werden. Nichtsahnende Gruppen geben dagegen ein vortreffliches Ziel für Granaten ab; Lager werden von verschiedenen Seiten gleichzeitig attackiert. Abhängig vom Schwierigkeitsgrad verändert sich die nötige Sensibilität, mit der Sie zu Werke gehen müssen. Auf der niedrigsten Stufe stören sich die Wachposten beispielsweise nicht einmal an leblos herumliegenden Kameraden. Höchstens wirklich ungestüme Annäherungsversuche oder Geräusche bringen sie aus der Ruhe. Unlogische Ausnahme dabei: Jeder leise Schuß ist fatal, richtige Explosionen werden dagegen zuhauf ignoriert. Zusätzlich vertragen Ihre Mannen in diesem Modus

BEST OF BUGS

Vor gut einem halben Jahr lag uns erstmalig eine vermeintlich testfähige Version der Schattenkompanie vor, die gleichwohl im letzten Moment zurückgezogen wurde. Zu Recht, Fehler tummelten sich darin wie Ameisen. Danach verging ein Monat nach dem anderen ohne ein weiteres Lebenszeichen des Programms. Jetzt wird endlich die finale Fassung in die Läden kommen – bereinigt von den meisten Problemen. Nur kleinere Bugs sind uns noch immer aufgefallen. Hier zwei Beispiele:



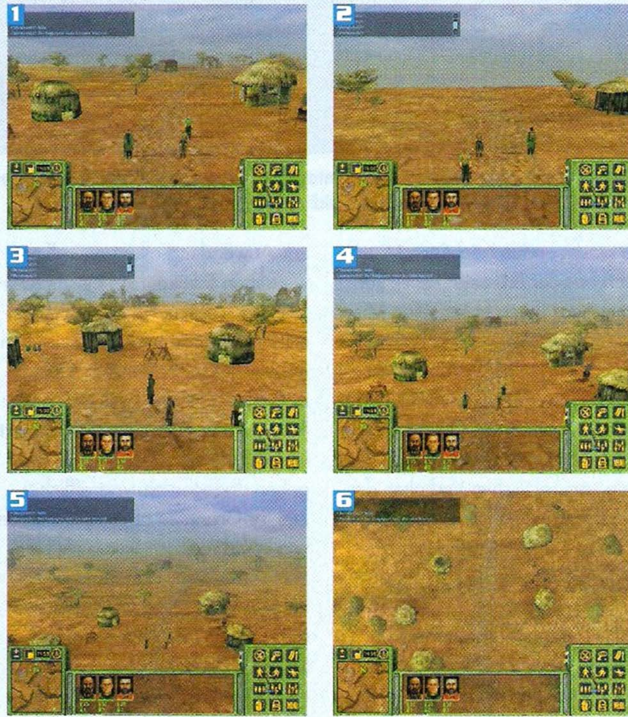
Und sie ist doch eine Scheibe: Obwohl der Bus an dieser Stelle nicht abstürzt, macht er einen ziemlich kläglichen Eindruck. Man beachte, wie weit er über den Rand hinausragt.



Fahrzeug, die Zweite: Stürzen Sie in ein beliebiges Gewässer, können die merkwürdigsten Dinge geschehen. Dieser Militärlaster ist mit dem dahinterliegenden Steg verschmolzen.

KAMERA OBSCURA

Zugestanden, das Entwicklerteam von Sinister Games hat auf seinen Spielkarten reichlich Nebel verteilt, um die Performance-Werte der Grafik oben zu halten. Dennoch: Das Taktikgenre stößt mit dieser Engine in eine neue Dimension vor. Rasante Fahrten von einem Levelende zum anderen, Orientierung ohne Verzögerung, Blicke in jeden Winkel, in jedes Zelt und jeden Hinterhalt – all das hat immense Auswirkungen auf Spielbarkeit und Atmosphäre. Im folgenden haben wir die möglichen Perspektiven grob festgehalten: Nah von vorne (1), von hinten (2), von beiden Seiten (3), aus mittlerer Höhe (4), aus der Entfernung (5) und aus der Vogelsicht (6).





Unter jedem Charakterporträt zeigt ein pulsierender Balken das aktuelle Risiko einer Entdeckung an.

Auf dem unteren Gang hat unser Söldner einen Sprengsatz angebracht. Die Explosion ist schön und effektiv.

Das Inventar ist nur begrenzt aufnahmefähig. Jedem Söldnertypus weisen Sie darum nur gezielt Objekte zu.

Per Mausklick erteilen Sie Ihrer Truppe Befehle vom Kriechen bis zum Wacheschieben.

IM VERGLEICH

- Commandos
- Jagged Alliance
- Shadow Company
- Rouge Spear
- Hidden & Dangerous

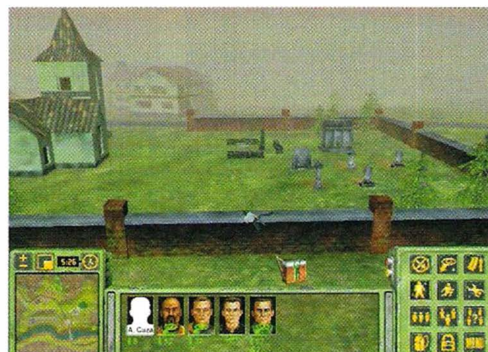
Commandos bleibt die Referenz für Taktikpuristen. Die Figuren und deren Ausrüstung sind immer vordefiniert, es geht allein um die Lösungswege. *Jagged Alliance 2* ist derweil in den Kämpfen rundenbasiert, spielt darum trotz seiner unbestreitbaren Klasse und der tollen Charaktere außer Konkurrenz. *Rouge Spear* läßt im Vergleich zu seinem direkten Vorgänger leider Innovationen vermissen – was die Qualität nicht mindert, nur zeitweise einen lieblosen Eindruck macht. *Shadow Company* mischt Elemente aus allen zu einem reizvollen, für Einsteiger aber zu schwierigen Mix.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse

ganze Salvenfolgen, bevor sie in die Knie gehen. Im höchsten Grad ist indessen Fingerspitzengefühl unerläßlich. Schaffen Sie erledigte Soldaten nicht ins Abseits wird irgendwann ein ziemlich lebendiger vorbeischlendern, den Körper an einen sicheren Ort schleppen und Alarm schlagen. Im Gegensatz zu *Commandos* wird der Sichtradius mißtrauisch gewordener Gegner nicht im Bild gekennzeichnet. Allein ein ausschlagender Balken unter den Charakterporträts der eigenen Figuren weist darauf hin, wie prekär die aktuelle Situation tatsächlich ist.

Rollenspiele an der Front

Nach Vollendung der Trainingseinheit eröffnen sich die eigentlichen Optionen. Die drei Ausgangsfiguren dürfen Sie ab diesem Zeitpunkt durch fünf weitere ergänzen oder komplett ersetzen, abhängig davon, welchen Zugumfang Ihr Geldbeutel überhaupt zuläßt. Dasselbe Kriterium gilt für den Einkaufsbummel im Waffengeschäft. Geboten wird, was das Herz begehrt: Von kleinkalibrigen Pistolen bis zu mächtigen Projektilschleudern wie dem Raketenwerfer. Kluge Generäle knausern zu Beginn jedoch, da während jeder Mission ohnehin massenhaft Gewehre und Munitionskästen einkassiert werden können. Bevorzugt sollten Sie stattdessen in die medizinische Versorgung der Mannschaft investieren – denn in der Hinsicht ist das Feindpack alles andere als spendabel. Die unterschiedlichen Waffenarten machen sich im Laufe des Spiels stetig mehr bemerkbar; clever ausgerüstete Gruppen tun sich wesentlich leichter. Und entsprechend viel Aufmerksamkeit verdienen die Planungsphasen vor jedem Einsatz. Nebenbei: Um sich gegen die starke Spartenkonkurrenz behaupten zu können, zieht Shadow Company nahezu jedes vorstellbare Register. Das Motto: Gut geklaut ist besser als schlecht erfunden. So verbindet das Spiel sorglos Elemente aus *Jagged Alliance 2* mit Anleihen bei *Commandos*. Das rollenspielähnliche Attributsystem beispielsweise ist ersterem nachempfunden. Alle acht Söldner haben naturgegebene Talente und Schwächen, die sich auf 12 Kategorien vom Schleichen bis zum



Auch beim Klettern über Friedhofsmauern in Rumänien muß auf mißtrauische Patrouillen ständig achtgegeben werden.



Sogar die Startzeit für jeden Einsatz ist einstellbar: Agieren Sie lieber in der Deckung der Nacht oder mitten am Tage?

TESTCENTER — Shadow Company

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 333			Pentium III 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2*	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo Banshee*	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo3*	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rage 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT2 Ultra	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*) Unterstützung über Direct3D

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 1.024x768

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 333			Pentium III 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2*	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo Banshee*	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo3*	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rage 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT2 Ultra	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*) Unterstützung über Direct3D

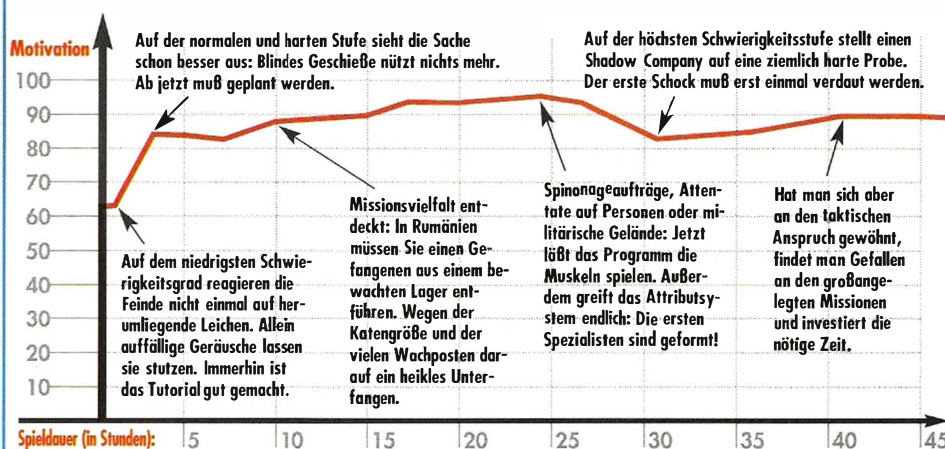
Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

TAKTIKER IM VERGLEICH

	Shadow Company	Jagged Alliance 2	Commandos
Spielmodus	Echtzeit	Rundenbasiert/Echtzeit	Echtzeit
Spielverlauf	Linear	Non-linear	Non-linear
Szenario	Nahe Terrorzukunft	Nahe Terrorzukunft	Zweiter Weltkrieg
Perspektive	3D, Stufenlos veränderbar	Isometrisch, fix	Isometrisch, Zoomstufen
Laden/Speichern	Immer	Immer	Immer
Multiplayer	Ja	Nein	Ja
Schwierigkeitsstufen	4	3	1
Charaktere	8	60 plus Eigenkreationen	6
Attributsystem	Rollenspielartig	Rollenspielartig	Vorgegebene Typen
Spielzeit in Std.	Über 50	Über 50	Über 50
Editor	Nein	Nein	Nein

DIE MOTIVATIONSKURVE

Shadow Company ist vom Spielgefühl her eine tolle Mischung aus *Jagged Alliance 2* und *Commandos*. Taktiken aus beiden Vorbildern kommen zum Einsatz, nur die komplett eigenständigen Ideen bleiben etwas zu sehr in der Minderheit.



TREIBER & BUGS

Die Bugs waren uns in diesem Fall einen gesonderten Kasten wert, der eigentlich als Warnung gedacht war. Nur erreichte uns im letzten Moment eine fehlerbereinigte Version von *Shadow Company*, so daß wir jetzt nur noch resümieren können: Glück gehabt, rechtzeitig gehandelt! Die groben, logischen Fehler sind passé – allenfalls Clippingbugs wie die von uns gezeigten und dergleichen recht harmlose Schnitzer werden Sie zeitweise noch antreffen.

TUNING

Damit Sie Shadow Company richtig flüssig spielen können, sollte Ihr PC mindestens über einen Pentium-II-Prozessor verfügen, – und um Ruckelpartien grundsätzlich zu vermeiden, während Sie gerade mit den Söldnern beschäftigt sind, ist außerdem anzuraten, daß Sie für genügend freien Hauptspeicher sorgen. Ansonsten wird der Rechner fortwährend auf die Auslagerungsdatei zugreifen und so Staus und Stockungen ohne Ende provozieren.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.

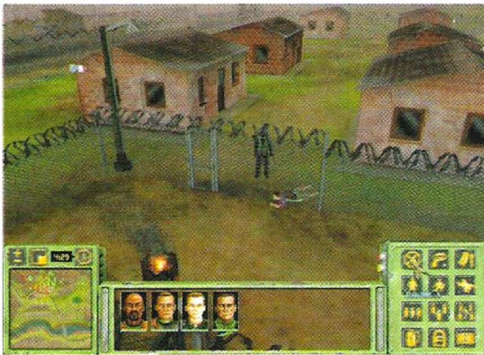
+ **Die Grafik ist pfeilschnell und bringt ein Höchstmaß an Übersicht.**
+ **Die vier Schwierigkeitsgrade sind vernünftig abgestuft.**
+ **Die frei schwenkbare Kamera ist vorbildlich einfach zu bedienen.**
− **Die Clippingfehler häufen sich in manchen Spielteilen.**
− **Die Landschaftsgrafik wirkt im Vergleich zu Commandos leblos.**

Nahkampf verteilen. Unternehmen Sie deswegen mit zwei plumpen Ringern den Versuch, unbemerkt an einem Posten vorbeizuhuschen, wird jedesmal zum großem Halali auf Sie geblasen. Wichtig ist, daß sich die Attribute mit jedem Einsatz verändern. Setzen Sie die Kämpfer gezielt ein, entwickeln sie sich positiv. Vernachlässigen Sie die Vorzüge aber über einen längeren Zeitraum, verkümmern sie wieder.

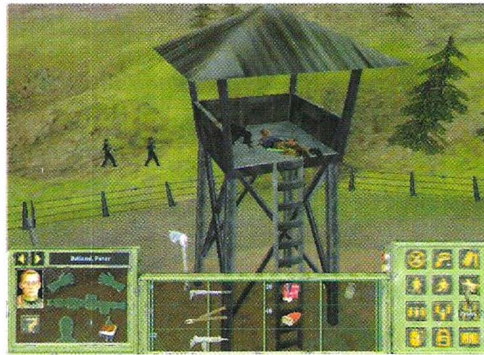
Unauffällig kommt der Tod

Neun großangelegte Einsätze beinhaltet *Shadow Company*, die alternativ im spannenden Mehrspielermodus angegangen werden können – kooperativ wie gegeneinander. Für Solospieler ist die Abfolge der Missionen dank der dramatischen Story fix und linear. Schritt für Schritt nähern Sie sich eben Ihrem Finalkampf gegen die eingangs erwähnten, verhassten Hintermänner. Fortschritte werden dabei durch kurze Gesprächssequenzen und mittelmäßige Videoeinspielungen transportiert, in denen akzeptable Schauspieler aktuelle Informationen zum Besten geben. Einstweilen müssen Sie aber noch die halbe Welt bereisen; zu den Schauplätzen zählen: Angola, Rumänien, eine Insel namens Kola, die Karibik, Ecuador und Peru. Die Terrains unterscheiden sich jeweils deutlich. Während Osteuropa dicht bewal-





Um Geiseln aus stark bewachten Lagern zu befreien, kriecht man zentimeterweise (meist durch Schatten) voran.



Hoch postierte Wachen sind die gefährlichsten. Nur schleichend und mit Messers Hilfe kann man sie folgenlos ausschalten.

STATEMENT



Am Anfang beging ich mit dem untersten Schwierigkeitsgrad einen klaren Fehler. Schon nach ein bis zwei Stunden nämlich war ich der festen Überzeugung, offensichtliche Mängel in der KI der gegnerischen Soldäten ausgemacht zu haben. Doch Asche auf mein Haupt: Auf den höheren Stufen bemerkt der Feind, *Commandos* ähnlich, jede Kleinigkeit! Selbst Fahrzeugspuren in lehmigen Böden oder Fußabdrücke im Schnee. Vor allem die flexible, leicht bedienbare Grafikengine macht *Shadow Company* zum eigenen Erlebnis. Jedesmal, wenn ich auf Augenhöhe mit meinem flachliegenden Trupp durchs Gestrüpp einer nahenden Wache entgegenstarre, läuft es mir kalt den Rücken herunter. Ebenso begeistert bin ich vom Konzept der Missionen: So muß Mikado aussehen, dann klappt es auch mit der Wertung. Allein die teils etwas leblos wirkende Umwelt verhindert mehr. *Shadow Company* ist eine schöne Verschmelzung von *Commandos* mit *Jagged Alliance 2*. Für Einsteiger dürften die Aufträge unter dem Strich aber eine Spur zu hart sein.

det ist, liegen im Hochgebirge überwältigende Schneemassen, in denen verräterische Fußspuren zurückbleiben. Die einzelnen Missionen mit ihren diversen Nebenzielen sind ausnahmslos klug gestaltet. Neben dem Einnehmen von Flakstellungen dürfen Sie kamerabewehrt Industriespionage betreiben, chemische Tanks in die Luft sprengen, Geiseln aus Militärgeländen befreien, Guerillaverbände aufreiben oder Eigenheime der Mafia dem Erdboden gleichmachen. Hilfreich sind auf diesen Touren Fahrzeuge vom Schneemobil über Busse und Boote bis hin zu zahlreichen Panzern. Vor allem während der leisen Spionage- oder Befreiungsaktionen kommen Sondergeräte zum Tragen: die Drahtschere für Zäune, das Fernglas, der Fotoapparat, Sprengsätze oder zivile Verkleidungen. Eine Richtlinie gilt immer: Zu agieren hat man wie beim Mikado. Rührt man sich an der falschen Stelle, bricht alles auseinander. Schwachstellen in befestigten Lagern, wie Zaunlücken oder offene Stellen zum Meer hin, müssen im Vorfeld bloßgelegt werden, was zumeist einiges an taktischer Kreativität verlangt. Angesichts der großen Karten muß zudem sowieso jede Tat wohl überlegt sein. Gehen Sie nämlich in die falsche Richtung, benötigen Sie schnell einen aktuellen Spielstand oder genügend Zeit, um sich wieder an einen sinnvollen Ausgangspunkt zurückzukämpfen. Selbst einzelne Wachen – an sich keine Gefahr – kosten dann durch die nötige Pirsch jedesmal Zeit. Sinnvoll ist oft, die Söldner in Gruppen zu teilen. Je nach Talent werden sie einem bestimmten Zweck zugeteilt und in die entsprechende Richtung beordert. Beschäftigungslose Gesellen versetzt man kurzerhand in den Spähzustand, damit sie regungslos, aber verteidigungsbereit verharren.

Im Westen was Neues!

Revolutionär für das Genre ist die in Shadow Company eingesetzte Grafikengine, die nicht nur pfeilschnelle Ergebnisse und hübsche Texturen produziert, sondern obendrein extrem flexibel und leicht zu handhaben ist. Über den Zahlenblock dirigieren Sie die Kamera über die gesamte Karte, unabhängig vom Standpunkt Ihrer Truppe, lassen sie nach oben und unten fahren sowie rasant um gleich zwei Achsen rotieren – um sich selbst oder um einen imaginären Mittelpunkt im Blickfeld. Daß Sie sofort das gesamte Feld in Augenschein nehmen können, erleichtert die Aufträge indes nur unerheblich, denn Feinde außerhalb eines gewissen Radius' um die eigenen Männer lösen sich in Luft auf. Wo wer postiert ist, läßt sich also nicht einfach erörtern. Apropos leichte Handhabung: Dasselbe gilt für die Kontrolle der Truppe. Wahlweise über die Tastatur oder die Maus lassen Sie Ihre Jungs kriechen, hocken, stehen, schleichen, gehen, rennen oder Formationen (!) bilden, weisen Ihnen eine bestimmte Ausrüstung zu oder nehmen die wichtige Talentliste unter die Lupe.

Peter Kusenberg ■

STATEMENT

Aus der Flut der jüngsten Taktik-Spiele sticht *Shadow Company* angenehm heraus: Während *Rouge Spear* dem Vorgänger gleicht wie eine Sprenggranate der anderen und *Hidden & Dangerous* für Hardcore-Strategen einfach zu primitiv ist, vermittelt der Sinister-Titel das richtige *Commandos*-Feeling. Ich habe mich gleich zu Beginn von der sagenhaften Atmosphäre packen lassen und bin unter größter nervlicher Anspannung im Geiste mit meinen Leuten Leute durch den Schlamm gerobbt. Die unglaublich flexible Kamera und das durchdachte Missionsdesign tun ein Übriges, um das Spielgeschehen so lebendig und abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. Wären die Hauptfiguren ähnlich charakterstark wie Fidel in *Jagged Alliance 2* oder der Green Beret in *Commandos*, dann könnte ich Ihnen hier die neueste Genrereferenz empfehlen.



In schneebedeckten Landstrichen hinterlassen die Soldaten verräterische Fußspuren.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
● Direct3D	ModemLink	2
● 3Dfx Glide	Netzwerk	8
● AGP	Internet	8
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 400 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 400 MB

VERGLEICHBAR MIT
Commandos, Jagged Alliance 2

RANKING

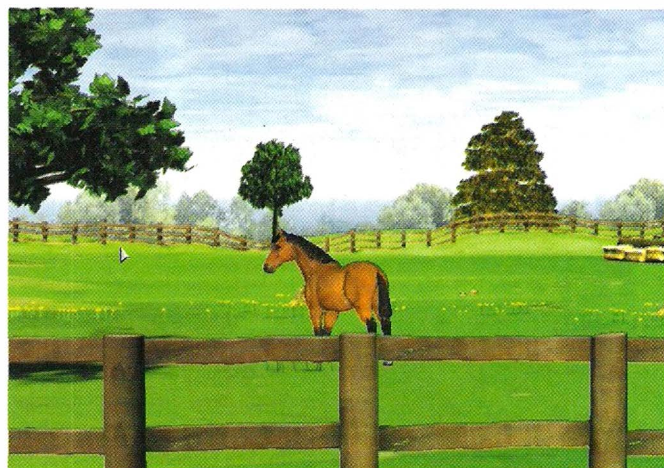
Strategie	
Grafik	85%
Sound	81%
Steuerung	87%
Multiplayer	90%
Spielspaß	89%

Spiel	Englisch
Handbuch	Englisch
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. DM 90,-

Riding Star

Abgedeckt

Sie schwärmen für Araberhengste und Friesenstuten, haben aber weder genügend Zeit noch ausreichende Geldreserven für ein derart aufwendiges Hobby? Kein Problem, denn jetzt gibt es die ultimative PC-Simulation für alle Möchtegernreiterinnen und -reiter.



Ein Pferdchen auf der Weide: Ist Sarah nicht lieb zu Ihrem Klepper, dann mag er nicht mehr mit ihr ausreiten und läßt sich vielleicht nicht einmal mehr von ihr streicheln.

Midas hat sich offenbar auf die Simulation von Sportarten spezialisiert, die im PC-Spielebereich bislang ein Schattendasein führen, denn bereits im vergangenen Winter schockierte der Softwarhersteller Schneebrettfreunde mit *Snow Wave Avalanche*. Jetzt müssen die Reitsportfans dran glauben und diesmal gibt es tatsächlich keine Gnade. Im Gegensatz zum Schneebrett-Titel haben sich die Entwickler von *Riding Star* nicht einmal darum bemüht, solch unwichtige Faktoren wie Technik, Steuerung, KI und Spielspaß zu berücksichtigen. Ohne Intro und Trara bekommen Sie ein Standbild serviert, auf dem ein möglicherweise animiertes Pferd zu sehen ist, während die Stimme von Pferdeflüsterer Jim der kleinen Sarah mitteilt, daß es sich bei dem Gebäude hinter ihr um einen Stall handelt. Sie können jetzt auf besagten Stall klicken und gelangen wie von Geisterhand bewegt ins Innere. Dort können Sie wiederum auf einen Sattel klicken, den Sie im Hof dem Klepper auf den Rücken schnallen. Sie können das Pferdchen natürlich auch auf die Weide führen, denn wie sagt Striegelmeister Joe zu Pferdemädchen Sarah: „Wenn Du viel ausreitest, mußt Du das Tier häufig auf die Weide führen."

STATEMENT



Wer sich gerne in alkoholisiertem Zustand über die Witzchen der Teletubbies krank lacht, der wird gewiß auch mit *Riding Star* seine helle Freude haben. Wenn hier Pferdefritze Jim sagt: „Das ist ein tolles Pferd, genau wie seine Eltern", dann braucht es nicht einmal zusätzlicher Stimulanzien, um debiles Gegacker hervorzurufen. Alle diejenigen Zeitgenossen, denen Albernheiten zuwider sind, sollten aber vielleicht doch die Anschaffung eines richtigen Pferdes erwägen. Dabei kann man sich zwar sämtliche Knochen brechen, aber wenigstens verblödet man nicht dabei.

Hoppe Hoppe Reiter

Natürlich dürfen Sie nicht nur aufsatteln und dem Wallach beim Grasen zuschauen, sondern auch Turniere bestreiten. Diese finden auf einem beeindruckend häßlichen Parcours statt, der dank einer zirka zehn Jahre alten Grafikengine so aussieht, als sei er von zarter Kinderhand programmiert worden. Die Steuerung ist ebenfalls etwas für Zweijährige, müssen Sie doch mit Ihrem winzigen Pferdchen bloß vorwärts hoppeln und ab und zu über ein Hindernis springen. Sie können übrigens mit bis zu vier Leuten an einem Rechner eine Reitpartie veranstalten, und zwar in den drei Disziplinen Dressur, Military und Springreiten. Zuvor können Sie trainieren, damit Sie noch leichter die richtige Taste finden. Wenn Ihnen das alles zu langweilig ist, können Sie wieder zur kleinen Sarah zurückkehren, um das schwierige Auf- und Absatteln zu üben. Bezeichnenderweise trägt das Default-Pferd im Turnier den Namen der Bourbon-Marke eines Billig-Discounts.

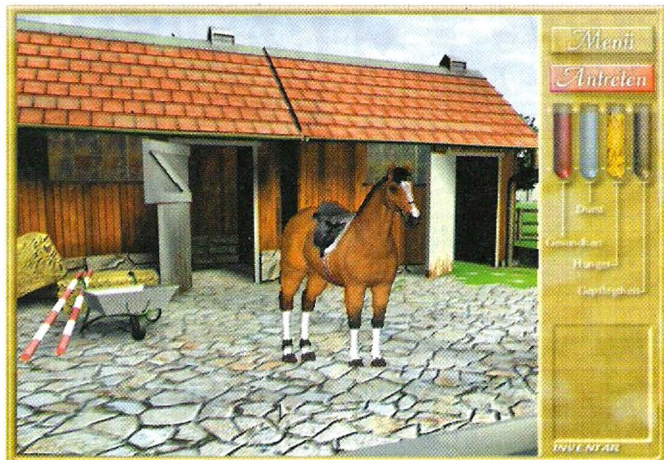
Peter Kusenberg ■



Spielen Sie mit sehr guten Freunden dichtgedrängt vor einem PC - oder schauen Sie sich besser einen Film im Kino an!



„Hm, ich dachte es sei 1999 und nicht 1989". Die Grafik ist definitiv etwas für Hardcore-Nostalgiker oder C-64-Fans.



Die Schindmähre steht bereit: Jetzt kann sich Sarah sämtliche Knochen brechen.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	4
	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
486 DX4 100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 230 MB

EMPFOHLEN
Pentium 60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 230 MB

VERGLEICHBAR MIT
dem Teletubbies-Spiel

RANKING

Simulation	
Grafik	10%
Sound	15%
Steuerung	18%
Multiplayer	- %
Spielspaß	12%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Midas
Preis	ca. DM 80,-

Seven Kingdoms 2 – The Frythan Wars

Age of Echtzeit

Mit dem 1997er Vorgänger präsentierte das Team von Enlight Software einen Strategie-Titel, der Zocker mit einer immensen Spieltiefe begeisterte. Seven Kingdoms 2 soll mit bewährtem Echtzeit-Rezept und aufpolierter Optik den Massenmarkt erobern. Wie haben die Chancen ausgelotet.



Neben den Frythans streiten zwölf verschiedene Völker um die Vorherrschaft in den sieben Königreichen. Abwechslung garantiert hier schon das unterschiedliche Design der Gebäude.

Tatsächlich wirkt das Spiel um den Krieg zwischen sieben Fantasy-Königreichen weitaus einsteigerfreundlicher als *Seven Kingdoms*. Neben dem stark vereinfachten Wirtschaftssystem und der detaillierten Einstellung des Schwierigkeitsgrads macht ein umfangreiches Tutorial Neulinge damit vertraut, wie sie ihre Wirtschaftskreisläufe in Gang setzen, Militäreinheiten steuern und Handel mit den Nachbarn treiben können. In der ersten Kampagne müssen Sie sich etwa als Chinesenführer sowohl gegen Ihre Nachbarvölker als auch gegen die monsterartigen Frythans behaupten. Auch deren Rolle dürfen Sie in einer separaten Kampagne oder einem freien Szenario übernehmen, wobei Sie sich dann ganz auf militärische Expansion konzentrieren müssen, während bei den Menschen Politik, Spionage und Warenproduktion mindestens ebenso wichtig sind. Vornehmlich geht es jedoch darum, sich durch clevere Taktik und erfahrene Generäle die absolute Vorherrschaft zu sichern.

STATEMENT

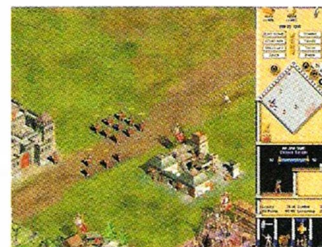


Als fanatischer *Age of Empires 2*-Spieler muß ich dem zwar ambitionierten, doch um ein bis zwei Klassen schlechteren Enlight-Produkt eine Abfuhr erteilen. Zwar ist *Seven Kingdoms 2* beileibe kein unausgegorener Schnellschuß und bietet Hardcore-Strategen mit abwechslungsreichen Missionen, hübsch gerenderten Gebäuden und einer Vielzahl an leicht zu steuernden Einheiten vermeintlich alles, was das Herz begehrt. Doch nach einigen Stunden Spielzeit vermißte ich schmerzlich eine dichte Atmosphäre sowie lebendiges Gewimmel auf den allzu steril designten Karten.

Hinter den sieben Bergen

Anders als in unserem aktuellen Spiel des Monats kann *Seven Kingdoms 2* nicht verhehlen, daß es eigentlich gar nicht so froh ist mit seinem Echtzeit-Prinzip. Während die Arbeiter in *Age of Empires 2* selbständig Steine kloppen oder Beeren pflücken, muß man hier den Männeken erst einmal virtuell in den Hintern treten, damit sie sich zu einer sichtbaren Tätigkeit herablassen. Wie bei *Civilization 2* muß man also selbst für Dynamik im Spiel sorgen, wobei auch die Umgebung belebende Elemente wie Hoppelhäschen und sich im Winde wiegende Baumwipfel vermissen läßt. Während der Kämpfe hingegen kommt Schwung in das verschlafene Fantasy-Reich, wenn etwa beschworene Götter mit bunten Feuerblitzen um sich werfen und panische Frythans von Katapulten beschossen werden. Zwar siedeln, schachern und schlachten Sie auch in *Seven Kingdoms 2* wieder ausschließlich unter Direct X, doch dank Auflösungen von bis zu 1.024x768 Pixeln sowie vorbildlich gestalteter Menüs präsentiert es sich in hübschem Gewand. Schmucke Häuschen sehen Sie natürlich auch auf den Mehrspielerkarten, denn der sorgfältig ausgestaltete Multiplayermodus ermöglicht Partien über LAN oder Internet für bis zu sieben Spieler.

Peter Kusenberg ■



Die Animationen der Figuren sind im Vergleich mit Age of Empires 2 deutlich überholungsbedürftig.



Mußte man sich bei der Grafik des Vorgängers noch vor Augenkrebs hüten, so ist die neue Optik wahrer Augenbalsam.



Die Simulation realistischer Wetterbedingungen, Lichteffekte und wildes Geblitze im Kampf werten das Spiel deutlich auf.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	2
	3Dfx Glide	Netzwerk	7
	AGP	Internet	7
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 160 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/233, 48 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

VERGLEICHBAR MIT
Seven Kingdoms, Lords of the Realm 2

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	79%
Sound	75%
Steuerung	81%
Multiplayer	79%
Spielspaß	77%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Enlight/Ubi Soft
Preis	ca. DM 80,-

Hochrealistische Simulationen verzichten meist auf jeglichen Spielspaß. Als Panzer Elite als Simulation mit „historisch genauen Szenarios, geschichtlich verbürgten Schlachten und authentisch bis ins Detail nachgebildeten Fahrzeugen" angekündigt wurde, wendeten sich daher viele Spieler ab – völlig zu unrecht.

Panzer Elite

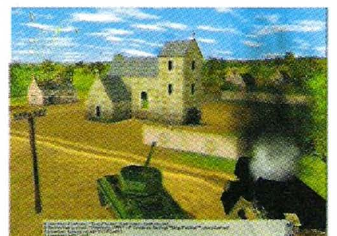
Rohrpost



Kein Selbstzweck: Die idyllischen Landschaften sind nicht nur etwas für das Auge des Spielers. Dörfer und Bäume lassen sich auch hervorragend als Deckung nutzen.



Die Fahr- und Panzerungseigenschaften der Fahrzeuge werden akkurat simuliert.



Selten ist es so befriedigend, an einem Schrotthaufen vorbeizufahren.

Der oben zitierte Text stammt aus einer Pressemitteilung, die das deutsche Softwarehaus Wings Simulations anläßlich der Unterhaltungsmesse E3 herausgab. Entweder hat das junge Team um Designer Teut Weidemann von seinen Absichten Abstand genommen, oder das Leben als Panzerkommandant im Zweiten Weltkrieg war überraschend actionreich. In insgesamt 80 kurzen, actionbetonten Missionen hat der Spieler nämlich die Aufgabe, dem Gegner die Schlagkraft seines Kanonenrohrs zu demonstrieren. Das Ziel kann beispielsweise sein, einen Konvoi zu beschützen, ein Dorf einzunehmen oder eine strategisch wichtige Brücke zu befreien. Damit dies gelingt, muß man seinen Panzer und die der sieben Flügelmänner extrem vorsichtig durch die Landschaft leiten. Ein offener Schlagabtausch mit den zahlenmäßig meist überlegenen und intelligent agierenden Gegnern sorgt garantiert für ein schnelles, unfreiwilliges Ende der Mission. Taktisches Vorgehen ist also gefragt. Die Landschaften wurden mit Bodenwellen, dicht bebauten Siedlungen sowie Bäumen und Hecken derart gestaltet, daß sie einem Panzer Deckung bieten können. Nur wenn man dies ausnutzt oder sich wenigstens vor einen Hügel stellt, hat man eine reelle Chance auf Erfolg.

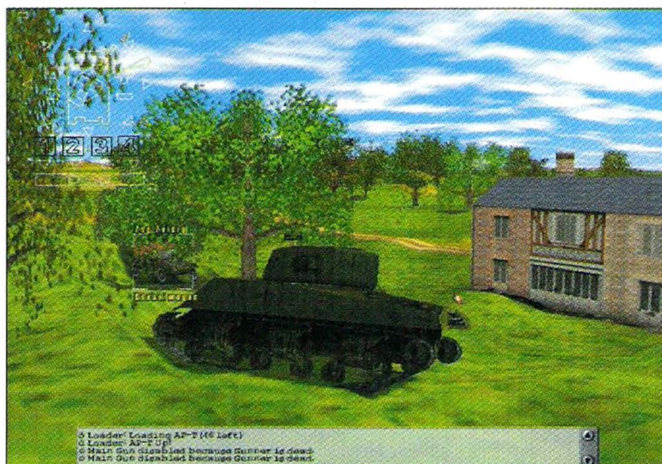
Der Schwierigkeitsgrad der Missionen ist moderat, allerdings muß man sich zunächst die umfangreiche Tastaturbelegung zu Gemüte führen. Zirka 100 Tasten sind belegt, von denen immerhin 20 ständig gebraucht werden. Um eine größere Herausforderung, aber auch schönere Siege zu erhalten, kann man sich freiwillig dazu entscheiden, die entsprechende Automatik abzuschalten und die Tätigkeit aller Besatzungsmitglieder selbst in die Hand zu nehmen. In diesem Fall werden dann wirklich alle Tasten benötigt, mit etwas Übung ist man dem Computer auf diese Weise allerdings weit überlegen. Die Bedienung und die Grafik sind keineswegs schlecht, dennoch wäre Raum für Verbesserungen geblieben. Weitaus wichtiger ist allerdings das Spielgefühl, und das ist rundum stimmig. Mit der Zeit entwickelt man sogar ein „Fahrgefühl" für die insgesamt 23 selbst lenkbaren Fahrzeuge, auch das taktisch so wichtige Abschätzen von Entfernungen und Landschaftseigenschaften geht schnell in Fleisch und Blut über. Ab diesem Zeitpunkt ist *Panzer Elite* ein sehr spannendes Spiel mit einer ausgewogenen Mischung aus Strategie und Action.

Harald Wagner ■

STATEMENT



Der Vergleich hinkt – dennoch hat mir seit *Wargasm* kein Panzerspiel mehr so gut gefallen wie *Panzer Elite*. Die spannend gestalteten Missionen, die liebevoll nachgebildeten Landschaften und sogar das entnervend lang dauernde Nachladen des Geschützes entfalten ihre Wirkung – nicht zuletzt durch die Gewißheit, daß man es mit einer technisch sehr akkuraten Simulation zu tun hat. Dabei erzeugt das Spiel eine so authentische Stimmung, daß man Angst um seinen Panzer hat und sogar mit abgeschossenen Flügelmännern leidet.



Erst in nächster Nähe erkennt der amerikanische Tank den versteckten Kübelwagen.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1	
●	Direct3D	ModemLink	-	
●	3Dfx Glide	Netzwerk	8	
●	AGP	Internet	8	
●	Cyrix 6x86	Force Feedback		●
●	AMD K6-2	Audio		

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 33 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 580 MB

VERGLEICHBAR MIT
M1 Tank Platoon 2, Armored Fist 2

RANKING

Simulation

Grafik	72%
Sound	80%
Steuerung	76%
Multiplayer	83%
Spielspaß	**83%**

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Wings, Simulations
Preis	ca. DM 90,-

Kicker Fußballmanager

Fanbetreuer

Das ungeliebte Maskottchen Kurt gekickt, die konfuse Comic-Grafik entrümpelt und obendrauf einen zugkräftigen neuen Namen: Mit stark erweitertem Funktionsumfang, vielen frischen Ideen und vereinfachter Bedienung attackiert der Kicker Fußballmanager die tabellenführende Anstoss-Serie.

Daß die junge Münchner Firma Heart-Line mit *Kurt* fast ein Eigentor gelandet hätte, gestehen die Gründer freimütig ein: „Wir waren von der Comic-Grafik sehr überzeugt. Doch für die Fans sind Fußballmanager offenbar eine sehr seriöse Angelegenheit. Ohne die Figur Kurt und die verspielte Aufmachung hätten wir locker das Zwei- bis Dreifache verkaufen können", zieht Jens Onnen Bilanz. Der Spieldesigner ist Teil eines Teams, das mit den vier *Bundesliga Manager*-Spielen von Software 2000 in den vergangenen zehn Jahren Computerspielgeschichte geschrieben hat. Mit *Kurt* (erschienen im April 1999) stellte der Kern dieser Truppe einen eigenen Fußballmanager vor, der zwar ordentliche Wertungen kassierte, aber von allen Seiten wegen der kindischen Aufmachung kritisiert wurde. Nach der Umbenennung von *Kurt* in *Kicker Fußballmanager* bietet das Spiel sogar noch mehr Funktionen, diese aber in wesentlich schönerer und „erwachsenerer" Verpackung.

Wer darf aufs Trikot?

Aus einem Amateurklub einen Champions-League-Aspiranten formen? Oder sich lieber mit den Unterhachingern gerade mal so im



Mit dem Editor bauen Sie „echte" Wappen und Spielerporträts ein, die Sie vorher eingescannt haben.



Je größere Versprechungen Sie gegenüber den Sponsoren abgeben, desto höher dotiert sind die Angebote.



Im Stadionmenü renoviert man Tribünen, läßt zusätzliche Parkplätze bauen und legt Eintrittspreise fest.



Auf dem Aufstellungsbildschirm werden die beiden Teams miteinander verglichen. Wenn Sie den Mauszeiger auf einem Spieler belassen, erscheinen Detail-Informationen.

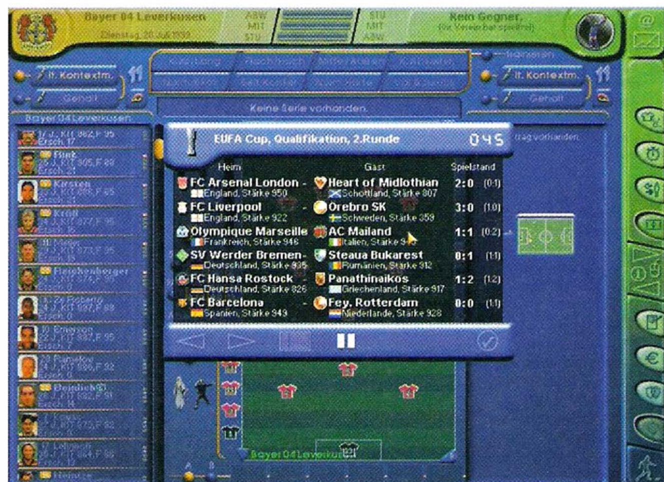


Vor allem am Saisonende, wenn's um Auf- oder Abstieg geht, ist es sinnvoll, die entsprechenden Partien parallel mitzuverfolgen. Dazu läßt sich der Bildschirm mehrfach teilen.

Oberhaus der deutschen Liga behaupten? Der *Kicker Fußballmanager* ermöglicht beides: Aus 400 Vereinen pickt man sich zunächst seinen Lieblingsklub heraus, stellt das Startkapital, Schwierigkeitsgrad und die Liga ein. Anschließend geht's ans Eingemachte, denn die Aufgaben, die etwa beim FC Bayern München auf die Schultern der Herren Hoeneß, Beckenbauer und Hitzfeld verteilt werden, sollen Sie beim *Kicker Fußballmanager* allein bewerkstelligen: Sie handeln Spielergehälter aus, suchen Werbepartner für Trikot und Banden, stellen das Team auf, trainieren es und geben die Taktik vor. Im Dschungel der Ablösesummen, Versicherungsprämien und Trainingslager-Aufenthalte gilt es, sowohl finanziell als auch sportlich zu überleben. Wer beispielsweise absteigt, muß mit deutlich niedrigeren Zuschauerzahlen und geringeren Werbeeinnahmen rechnen, so daß die zuvor eingekauften Superstars nicht mehr bezahlt werden können. Wer nur einzelne Bereiche managen möchte, verläßt sich auf Assistenten, die einem Aufstellung, Training, Taktik, Werbung, Transfers und Stadionangelegenheiten abnehmen. Diese praktischen Helfer gibt es in verschiedenen Preis- und Qualitätsstufen – genauso wie Mediziner, die sich auf bestimmte Wehwehchen spezialisiert haben und dafür sorgen, daß etwa Miniskusbeschwerden ganz fix auskuriert sind.

Mal was für die Jugend tun

Wo bleibt eigentlich die Jugendarbeit? Das fragten sich nicht nur die Tester von PC Games, sondern auch viele *Kurt*-Käufer. Jetzt ist es endlich möglich, vielversprechende Talente heranzuzüchten und mit lukrativen Vorverträgen an den Verein zu binden. Natürlich kann man auch im Nachwuchs-Sortiment der Konkurrenten wildern, sobald der Spitzel ein vielversprechendes Talent sichtet. Selbst verwöhnte Fußballmanager-Spieler werden feststellen, daß der *Kicker Fußballmanager* kaum Wünsche offenläßt – vom Topzuschlag für Pokalspiele über Aktiengeschäfte bis hin zur Öffentlichkeitsarbeit und dem Bau von Fanshops ist alles vorhanden, ganz zu schweigen von der korrekten Umsetzung aller europäischen Pokalwettbewerbe. Nicht enthalten sind hingegen ein Nationalmannschaftsmodus (EM/WM) sowie Hallenturniere. Für die Steigerung der langfristigen Motivation hat Heart-Line einiges getan; so können Sie nur dann zu lukrativeren Vereinen wechseln, wenn Sie genügend Orden und Erfahrungspunkte gesammelt haben, die wiederum nur für entsprechende Erfolge verliehen werden. Vor allem italienische oder spanische Top-Mannschaften stellen hohe Ansprüche. Zudem liefert Heart-Line eine Handvoll Szenarien mit, in denen Sie beispielsweise Wolfsburg vor dem Abstieg retten oder mit den Bayern sämtliche Pokale und Schüsseln abräumen sollen. Hin und wieder wird man sogar an Sie herantreten und Sie fragen, ob Sie einer Regeländerung (Beispiel: Hin- und Rückspiel direkt aufeinanderfolgend) zustimmen.

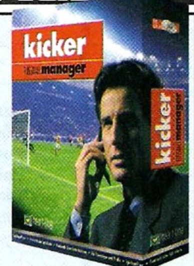


Wer auf die Live-Übertragung der Begegnungen verzichtet, bekommt solche Übersichten eingeblendet. Auf Wunsch sehen Sie die Partien auf einem „Mini-Monitor".

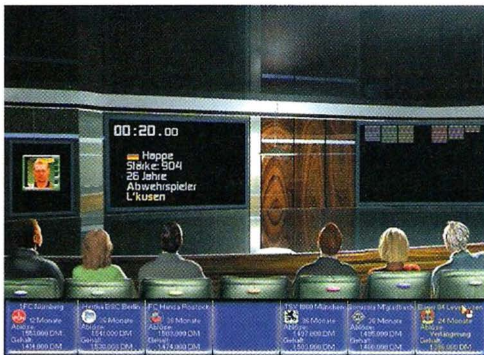
Spielszenen mit Bild-im-Bild-Funktion

Die zuschaltbaren Spielszenen sind nicht vorberechnet, sondern werden „live" durchkalkuliert. Spielerwerte, Taktik, Aufstellung, selbst der Schiedsrichter, das Wetter, Heim- oder Auswärtsspiel und die Zuschauer-Unterstützung fließen in das Ergebnis ein – sehr beruhigend, daß sich Einstellungen auch wirklich auf die Spielweise auswirken. In eine andere PC-Ära versetzt fühlt man sich allerdings beim Anblick der 2D-Figürchen, die sich da in den Sequenzen gegenseitig den Ball zukicken. So primitiv die Grafik auch anmutet: Man behält zumindest den Überblick, was auf dem Platz passiert. Wenn's Sieht-fast-so-aus-wie-FIFA-99-Qualität sein soll, raten wir zu etwas Geduld, bis *Anstoss 3* oder *Bundesliga 99* erscheinen. Als wesentliche Ände-

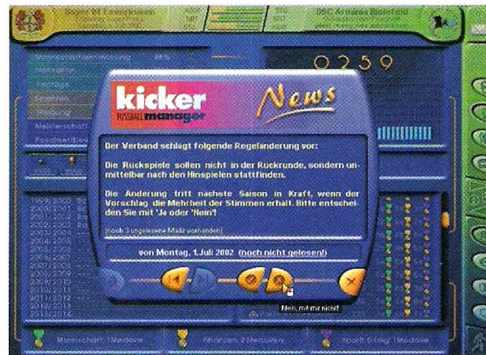
GÜNSTIGER MANAGEN



Gute Nachrichten für *Kurt*-Nutzer: Die meisten Dateien (Wettbewerbe, Teamdaten, Wappen, Spielerköpfe etc.) können problemlos in den Kicker *Fußballmanager* übernommen werden; lediglich Spielstände sind aufgrund der vielen zusätzlichen Daten nicht mehr kompatibel. Doch das Beste kommt erst noch: Registrierte *Kurt*-Käufer können sich bis Jahresende den *Kicker Fußballmanager* für faire 40 Mark direkt bei Heart-Line bestellen. Grund für dieses ungewöhnliche und sehr kulante Angebot ist die relativ kurze Zeitspanne, die zwischen den beiden Titeln vergangen ist.



Spieler Happe wird „versteigert": Bei Transferverhandlungen feilschen die Parteien um Ablösesummen und Spielergehälter.



Die Kicker-News funktionieren wie ein E-Mail-Postfach und informieren über Regeländerungen, Transfers, Börsenkurse usw.

TESTCENTER — Kicker Fußballmanager

IM VERGLEICH

Kriterium	Kurt	Kicker Fußballman.	Anstoss 2 Gold	Bundesliga Manager '98
Hersteller	Heart-Line	Heart-Line	Ascaron	Software 2000
Betriebssystem	Windows 95/98	Windows 95/98	Windows 95/98	Windows 95
Grafik	640x480, 65.000 Farben	640x480, 65.000 Farben	640x480, 256 Farben	640x480, 65.000 Farben
Internationale Ligen	Deutschland, England, Spanien, Italien, Frankreich	Deutschland, England, Spanien, Italien, Frankreich	Deutschland, England, Spanien, Italien, Frankreich	Deutschland, England, Spanien, Italien, Frankreich
1. Bundesliga	Ja	Ja	Ja	Ja
2. Bundesliga	Ja	Ja	Ja	Ja
Regionalligen	Ja	Ja	Ja	Ja
Oberligen	Ja	Ja	Nein	Ja
Startliga frei wählbar	Ja	Ja	Ja	Ja
EM-/WM-Modus	Nein	Nein	Ja	Ja
DFB-Lizenz	Nein	Nein	Nein	Ja
Saisondaten	1998/99	1999/2000	1998/99	1998/99
Spielbare Saisons	1 bis unendlich	1 bis unendlich	1 bis 100	1 bis unendlich
Schwierigkeitsstufen	3	5	5	10
Komplexitätsstufen	-	-	-	3
Netzwerk-Modus	Max. 10 Spieler	Max. 10 Spieler	Max. 4 Spieler	Max. 4 Spieler
Internet-Modus	Nein	Gegen Gebühr	Nein	Nein
Hilfe-Funktion	Ja	Ja	Ja	Nein
Editor	Ja	Ja	Ja	Ja
Spielszenen	2D	2D	3D	3D
Fanartikel-Verkauf	Ja	Ja	Ja	Ja
Freie Positionierung d. Spieler a. d. Feld	Ja	Ja	Ja	Ja
Hallenturniere	Nein	Nein	Ja	Ja
Illegale Aktionen	Nein	Nein	Ja	Nein
Jugendarbeit	Nein	Ja	Ja	Ja
Presse-Interviews	Nein	Nein	Ja	Ja
Spieler aus-/Verleihen	Ja	Ja	Ja	Ja
Spieler-Beobachtungen	Ja	Ja	Ja	Ja
Taktik-Automatik	Ja	Ja	Nein	Ja
Trainings-Automatik	Ja	Ja	Ja	Ja
Trainingslager	Ja	Ja	Ja	Ja
Vereinswechsel	Ja	Ja	Ja	Ja

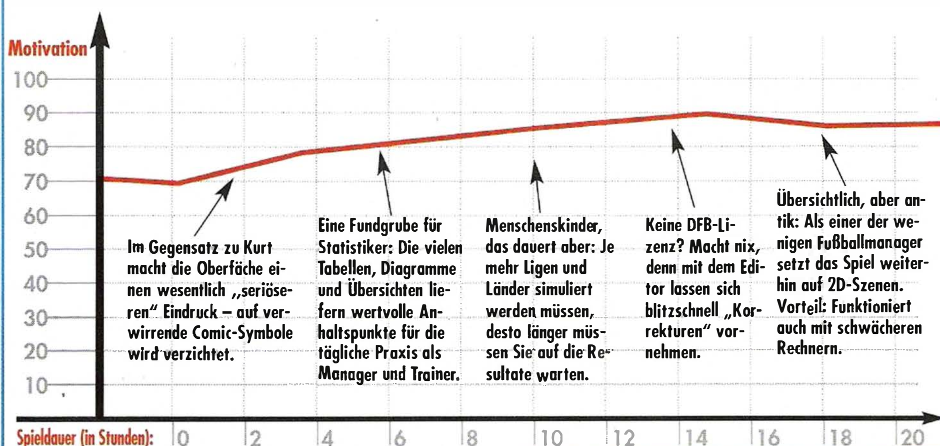
PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- \+ Sehr komplexer Fußballmanager – Spielspaß für Monate
- \+ Gut durchdachte Oberfläche mit vielen „Abkürzungen"
- \+ Ausgezeichneter Editor zum Ändern von Wappen, Spielernamen etc.
- \+ Enorm umfangreiche Statistik- und Auswertungs-Funktionen
- − Stellenweise etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung
- − Zum Teil recht lange Wartezeiten auf Berechnungen
- − Nicht mehr zeitgemäße 2D-Spielszenen ohne 3D-Support/Sprachausgabe

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wieviel Einarbeitungszeit Sie in den *Kicker Fußbalmanager* investieren müssen, hängt von Ihren Vorkenntnissen ab. Fortgeschrittene mit *Anstoss-/Bundesliga Manager*-Praxis finden sich sofort zurecht.



rung zum Vorgänger kann man den Bildschirm nun aufsplitten, so daß bis zu vier Matches gleichzeitig dargestellt werden. Welche Spiele wie lange „übertragen" werden, stellen Sie nach Ihren Vorlieben ein. Das ist neu und ein weiteres Detail, das zeigt, daß Heart-Line sehr gewissenhaft das Feedback von Käufern und Presse ausgewertet hat. Bei der Frage „Wie überbrücke ich einigermaßen sinnvoll die Halbzeitpausen?" haben die Programmierer ein bißchen bei sich selbst geklaut und das im *Bundesliga Manager 97/98* eingesetzte Motivationsdiagramm aus der Mottenkiste geholt: Klicks auf aufmunternde Worte der Kategorie „Macht weiter so", „1.000 Mark für einen Sieg" oder „Ich werde zum Präsidium gehen" heben oder senken die Stimmung in der Mannschaft. Auch während des Spiels können Sie jederzeit taktische Änderungen und Auswechslungen vornehmen.

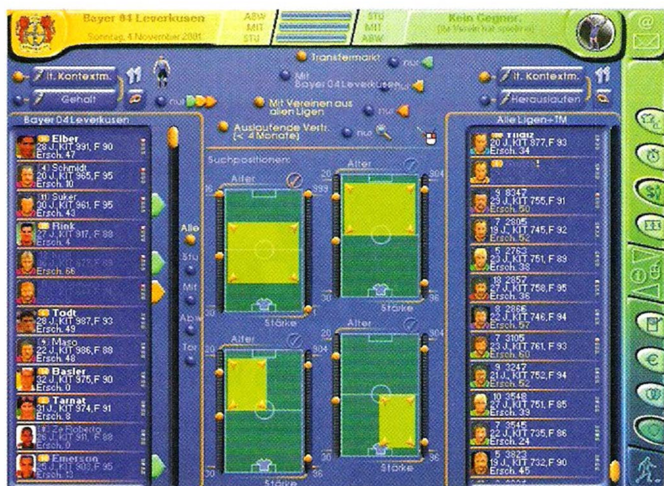
Kann mir das bitte mal jemand erklären?

Daß „gut gemeint" und „gut gemacht" nicht dasselbe sind, zeigte sich bei den *Kurt*-Menüs: Weil die Entwickler weitgehend auf Texte verzichteten, verirrten sich viele Spieler zwischen nichtssagenden Symbolen. Damit ist jetzt Schluß: Vor allem die Aufstellungs- und Transfermarkt-Bildschirme sind jetzt – hat man sich einmal damit angefreundet – wunderbar übersichtlich, praktisch und weitgehend selbsterklärend. Sollte dennoch einmal etwas unklar erscheinen, leistet die Hilfefunktion gute Dienste: Einfach mit dem Mauszeiger auf dem fraglichen Symbol verweilen, schon wird jede Kleinigkeit erklärt, zur Not sogar vorgelesen. Weitere Besonderheit: Alle Menüs sind miteinander vernetzt. Ein Rechtsklick auf einen Spielernamen öffnet beispielsweise eine Leiste, in der Sie direkt Einzeltraining einstellen oder bestimmte Aufgaben (Elfmeterschütze, Kapitän etc.) zuweisen.

Der kleine Statistiker

Im Vergleich zur Konkurrenz schwach abgeschnitten hat *Kurt* im Bereich der Statistiken – zumindest wurde die Fülle der Möglichkeiten sehr gut versteckt. Die langfristige





Im Transfermenü grenzt man die Suche nach den passenden Spielern durch simple Schieberegler ein. Hier suchen wir gerade Verstärktung fürs Mittelfeld.



„Geht raus und spielt sie in Grund und Boden": Während der Halbzeitpause bietet sich die Möglichkeit, die Mannschaft für die zweiten 45 Minuten zu motivieren.

IM VERGLEICH

- Anstoss 2
- Kicker Fußballmanager
- Kurt
- Bundesliga Manager 98
- Bundesliga 99

Anstoss 2 Gold bleibt die Referenz: Kein anderes Spiel bietet so viele Möglichkeiten und ist gleichzeitig so einfach zu bedienen. *Kurt* ist derzeit in einer günstigen 40-Mark-Budget-Version zu haben und macht in der Oberklasse Platz für den stark verbesserten Nachfolger *Kicker Fußballmanager*. Software 2000s *Bundesliga Manager 98* kann da nicht mehr mithalten und rutscht eine Klasse tiefer. Electronic Arts startet im kommendem Monat mit dem vielversprechenden *Bundesliga 2000* einen neuen Anlauf – inklusive DFB-Lizenz.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse

Entwicklung Ihres Teams ließ sich erst gar nicht verfolgen, weil viele Werte nach einer Saison wieder auf Null zurückgesetzt wurden. Jetzt gibt es neben „ewigen Tabellen" und historischen Angaben auch eine hochinteressante Rubrik namens „Serien": Das Programm fahndet in der Datenbank nach außergewöhnlichen Vorkommnissen, Serien und Rekorden, die ein Team hingelegt hat. Dort erfahren Sie unter anderem, daß die meisten Tore zwischen der 21. und der 39. Minute fallen, daß Ihre Jungs seit fünf Spielen kein Gegentor mehr kassiert und 45 Prozent der Zweikämpfe gewonnen haben. Die vormals sehr unübersichtlichen und lückenhaften Team- und Spieler-Informationen wurden extrem erweitert; die Informationen sind fein säuberlich nach Themen sortiert und bieten Daten satt, von der Stärke-Entwicklung bis hin zur Summe aller jemals auf dem Platz verbrachten Spielminuten.

Im Preis enthalten: ein Editor

Wenn Sie auf den Bildern auf diesen Seiten einige prominente Namen und Portäts sowie vertraute Vereinswappen entdecken, dann nur deshalb, weil wir derlei Details mit dem Editor „korrigiert" haben. In Wirklichkeit müssen Sie nämlich mit verfälschten Spielernamen und Phantasie-Emblems vorlieb nehmen. Die abgescannten Fotos und Wappen im PCX-Format laden Sie einfach anstelle der mitgelieferten Dateien ein und speichern ab – fertig. Und wenn Sie mögen, weisen Sie dem Linksaußen das Porträt eines Kollegen oder Freundes zu. Genauso schnell und einfach ändert man Vereinsnamen, Trikotfarben und sogar Haut- und Haarfarben der Kicker. Der Editor kann aber noch mehr, denn damit zimmert man sich Ligen und Turniere ganz nach Wunsch (inklusive Auf- und Absteigern) – auf diese Weise wird auch die vielzitierte „Europa-Liga" Realität.

Internet gegen Aufpreis

Wer einen gemütlichen Fußballmanager-Abend zusammen mit Freunden vor dem PC erleben möchte, agiert dabei abwechselnd mit bis zu zehn Mitspielern, die sich jederzeit ein- und ausklinken können; im Netzwerk funktioniert dies mit maximal vier Managern. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Die Internet-Variante dieses Spiels nennt sich *Kicker Fußballmanager* Online und ist vom Funktionsumfang praktisch identisch mit der CD-ROM-Fassung, stellt aber ein eigenständiges (gebührenpflichtiges) Angebot dar. Die ersten Internet-Ligen gehen Anfang November ans Netz und werden exklusiv auf www.incitegames.de durchgeführt; dort finden Sie auch weitere Informationen, wie Sie daran teilnehmen können.

Petra Maueröder ■

STATEMENT

Loslegen und nicht mehr aufhören können – der *Kicker Fußballmanager* ist eines dieser raren Spiele, auf die das zutrifft. Wer gerne in Tabellen, Statistiken und Übersichten herumpfriemelt, für den ist der *Kicker Fußballmanager* mindestens ebenso interessant und ergiebig wie das *Kicker*-Sonderheft zum Bundesligastart – alles drin, alles dran. Die neue Highscore-Liste mit „Medaillen" für sportliche und finanzielle Erfolge spornt zusätzlich mächtig an. Zumindest in den ersten Stunden verwirrend und ausprobierlastig ist jedoch die Steuerung: Noch nach Tagen habe ich Dinge entdeckt, die sich anklicken lassen und von denen ich bis dahin nichts ahnte – das darf bei einer guten und ausgereiften Benutzeroberfläche eigentlich nicht passieren. Da der einzige ernstzunehmende Konkurrent *Anstoss 3* voraussichtlich nicht mehr in diesem Jahr erscheint, gibt es zum *Kicker Fußballmanager* für erfahrene Spieler bis Weihnachten keine Alternative. Auch Einsteiger, die genügend Einarbeitungszeit mitbringen, werden mit diesem Spiel viele spannende Abende verbringen. Sollten Sie für so ein komplexes Spiel weder Zeit noch Muße haben, würde ich stattdessen auf *Bundesliga 2000* von Electronic Arts warten.

SPECS & TECS

● Software	Single-PC	10
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	4
AGP	Internet	-
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 180 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
Anstoss 2, Kurt, BM 98

RANKING

Wirtschaftssimulation	
Grafik	75%
Sound	55%
Steuerung	80%
Multiplayer	81%
Spielspaß	85%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Heart-Line
Preis	ca. DM 80,-

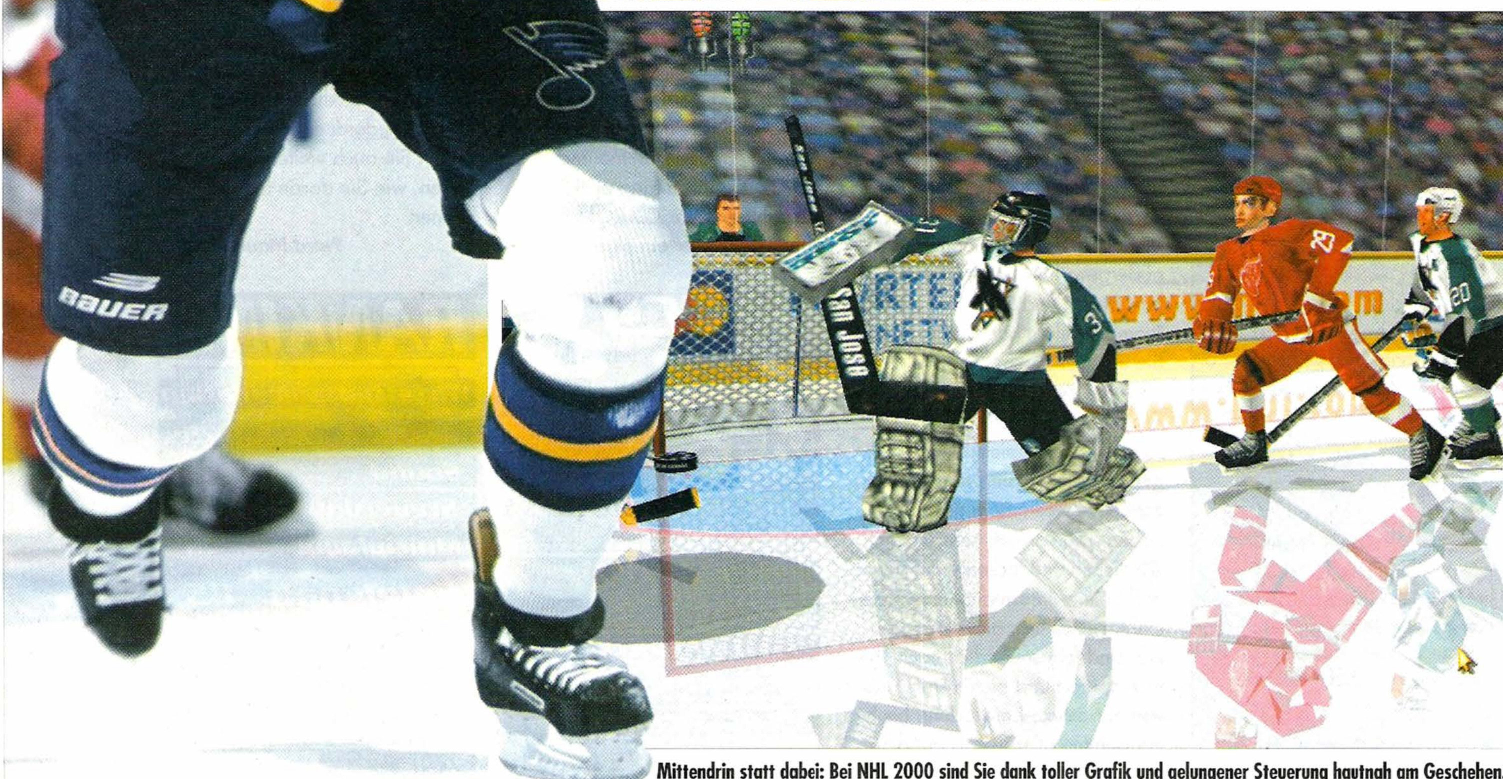
NHL 2000

Puckmunteres Treiben

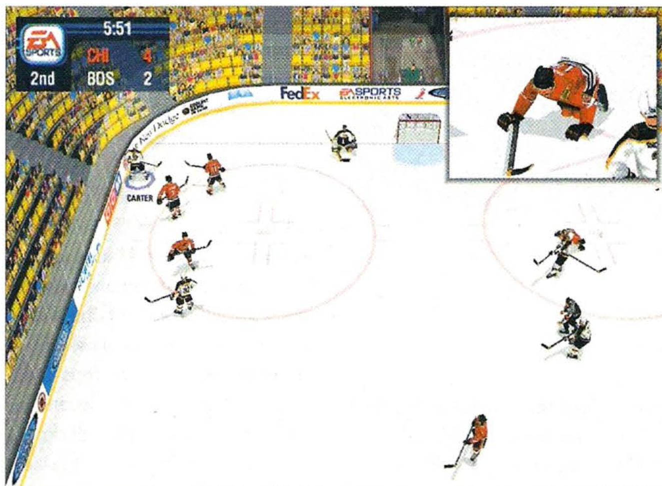
Photo Credit: Elsa Hasch /Allsport

Große Worte schallten aus Kanada über den großen Teich: NHL 2000 sollte wieder einmal schöner, besser und echter werden. Wir haben die Verkaufsversion der beliebten Eishockey-Serie unter die Lupe genommen, um für Sie herauszufinden, ob sich wirklich ein Jahrtausend-Produkt dahinter verbirgt.

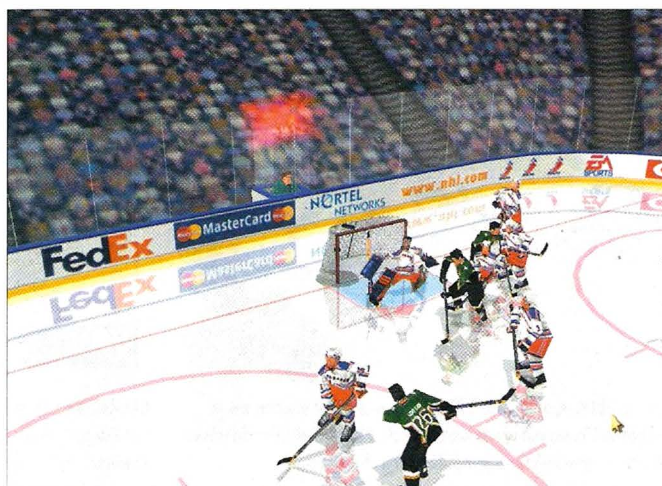
Was ist neu an *NHL 2000*? Die Designer hatten ja nur knapp ein Jahr Zeit, um den hervorragenden Vorgänger zu verbessern. Im wesentlichen sind es der neue Karriere-Modus, das Spielen über das Internet und die Möglichkeit, selbst



Mittendrin statt dabei: Bei NHL 2000 sind Sie dank toller Grafik und gelungener Steuerung hautnah am Geschehen.



Bei Verletzungen oder wenn ein Spieler von der Strafbank zurückkehrt wird dieses Geschehen praktischerweise anhand eines kleinen Fensters ins Spiel eingeblendet.



Im Gegensatz zum Vorgänger fallen bei NHL 2000 die Tore aus allen möglichen Positionen gleich gut. Jeder Spieler darf Täuschungsmanöver einsetzen.

erschaffenen Spielern beliebige Gesichter aufzukleben – der Rest besteht aus minimalen grafischen und spielerischen Korrekturen. Herzstück von *NHL 2000* ist die Lizenz der nordamerikanischen Eishockey-Liga NHL, die EA Sports samt allen Teams, Logos und Spielern eingekauft hat. So kommen Sie in den Genuß aller originalen Namen, wenn Sie ein Freundschaftsspiel bestreiten, eine Saison absolvieren, an einem Turnier teilnehmen oder sich im Penalty-Schießen versuchen. Vom übersichtlichen Hauptmenü aus gelangen Sie flott in die jeweiligen Unterbereiche, in denen Sie das Spiel nach Herzenslust konfigurieren dürfen, um das Regelwerk, den Schwierigkeitsgrad und den Umfang des optisch-akustischen Feuerwerks zu justieren. Offensichtlich hat man sich bei EA Sports die Kritik an dem in manchen Augen unausgewogenen Schwierigkeitsgrad zu Herzen genommen und erneut versucht, es allen recht zu machen. Neben den drei Stufen Rookie (mit langsamerem Spielablauf), Pro (normale Geschwindigkeit) und All-Star (bessere Torhüter) läßt sich jedem Team noch ein Handicap verpassen, so daß es zwischen den drei Schwierigkeitsgraden zahlreiche Abstufungen gibt. Die gute Nachricht für Profis ist, daß der All-Star-Modus etwas anspruchsvoller geworden ist, ohne die Torhüter künstlich zu stark wirken zu lassen.

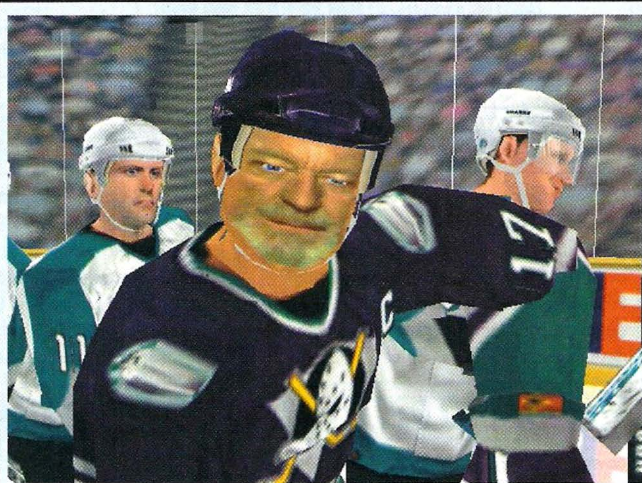
Alles Übungssache

Zu Beginn sollten Sie sich eines der NHL-Teams oder eine Nationalmannschaft aussuchen und sich mit den Übungen beschäftigen, durch die Sie lernen, richtig zu laufen, zu schießen oder zu checken. Ein anschließendes Spiel im Beginner-Modus mit vereinfachten Regeln hilft Ihnen dabei, sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Vor Ihrem ersten echten Match macht es Sinn, sich mit den Taktiken für das Spiel auseinanderzusetzen. Diese werden mit erklärenden Texten und kleinen Animationen anschaulich dargestellt und können mit nur einem Mausklick sofort in der Praxis erprobt werden. So finden Sie vergleichsweise schnell heraus, welche Position der Stürmer Ihrer Spielweise am besten entgegenkommt, und können sich auch mit den Feinheiten des Eishockey vertraut machen, wenn Sie Einsteiger sind. Die Steuerung ist ebenfalls recht simpel gehalten und ähnelt der aus *NHL 99*: Neben den Richtungstasten gibt es noch vier Funktionen für Pässe, Schüsse, Sprints und Tricks. Die sogenannten Tricks resultieren im Angriff in einem geschickten Schlenker, in der Abwehr in einem regelwidrigen Check – der Schiedsrichter ahndet aber je nach eingestellter Kleinlichkeit nicht alle Vergehen, so daß Sie diese relativ unbesorgt einsetzen dürfen. Abhängig von der gewählten Häufigkeit der Raufereien während eines Spiels kann es natürlich vorkommen, daß ein Gegenspieler nach einem Check seine Handschuhe auf den Boden pfeffert und wutentbrannt Ihren Kufenflitzer angreift. Diese Raufereien werden mit wüstem Getrommel auf den vier Aktionstasten bestritten, sind keinesfalls eine ernstzunehmende Box-Simulation und können daher auch ganz abgeschaltet werden. Während einer Saison führen die harten Checks gelegentlich zu Verletzungen, die wichtige Spieler manchmal wochenlang ausfallen lassen. Diese Meldungen werden während eines Spiel ebenso angezeigt wie gute oder schlechte Serien von Stars, auf die Sie mit einer geänderten Aufstellung reagieren sollten.

Steile Karriere

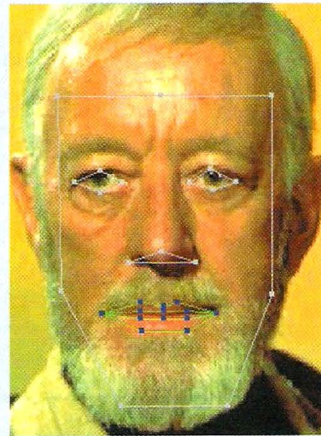
Wenn Sie Ihr Lieblingsteam mit einem selbst erschaffenen Spieler aufwerten wollen, wird das diesmal zur besonderen Freude. Sie dürfen

SCHÖNHEITSCHIRURGIE



So sieht Obi-Wan Kenobi als grimmiger Stürmer der Anaheim Mighty Ducks aus.

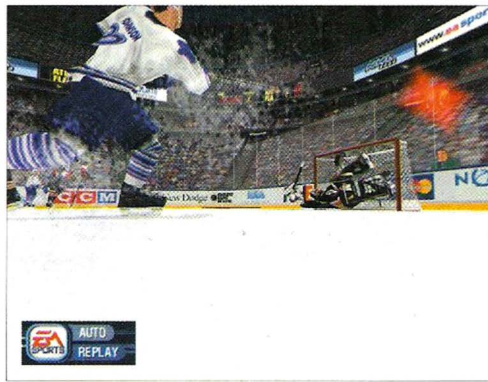
Das Einbinden beliebiger Fotos ins Spiel ist eines der Highlights von *NHL 2000*. Sie müssen nur etwas Sorgfalt bei der Festlegung der markanten Punkte wie Mund und Augen walten lassen und darauf achten, daß das Foto die Person möglichst von vorne zeigt und gut ausgeleuchtet ist. Der neue Spieler kann dann problemlos an andere Spieler verschickt werden, um zum Beispiel bei Online-Spielen dafür zu sorgen, daß er von allen zu sehen ist.



Als Grundlage diente dieses Foto von der Star-Wars-Homepage.



Die Torhüter sind in NHL 2000 leichter zu überwinden als in früheren Versionen, doch kommen die Pässe deutlich schlechter durch die geschickter agierenden Abwehrreihen.



Die Zeitlupe zeigt besonders schöne Spielzüge aus interessanten Perspektiven. Diese Wiederholungen lassen sich auch abschalten, falls der Spielfluß nicht gestört werden soll.

nicht nur alle Daten von der Größe bis zur Schußgenauigkeit bestimmen, sondern dem NHL-Crack auch ein neues Gesichts verpassen. Dazu benötigen Sie ein gut ausgeleuchtetes, gescanntes Porträtfoto, auf dem die Person den Kopf möglichst gerade hält. In *NHL 2000* markieren Sie Augen, Mund und Nase sowie den Umriß des Gesicht und lassen vom Programm den Rest übernehmen – mit ein wenig Fummelei haben Sie schnell den Dreh raus und können ganze Teams mit neuen Gesichtern ausstatten. Natürlich darf man von dieser Option nicht zuviel

TESTCENTER — NHL 2000

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/ 333			Pentium III/ 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo Banshee *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo3 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rage128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT2 Ultra	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Direct3D — Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/ 333			Pentium III/ 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo Banshee *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo3 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rage128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT2 Ultra	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Direct3D — Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

TUNING

Die Leistung ist auf einem Pentium-II-System schon recht gut, vorausgesetzt, Sie haben mindestens 64 MByte RAM in Ihrem Rechner. Falls Sie einen schwächeren Pentium-Prozessor besitzen, sollten Sie die Grafikdetails verringern. So kommen Sie trotz alledem in den Genuß des Spiels.

TREIBER & BUGS

Probleme traten schon beim Setup unserer Version auf. Die Installation wurde mit der Begründung abgebrochen, daß die verwendeten Voodoo-Treiber nicht kompatibel seien. Erst nach der Verwendung der alten Referenz-Treiber, die auf der *NHL 2000*-CD liegen, ließ sich das Spiel installieren. Treiber für die Voodoo3 haben die Entwickler aber offenbar vergessen, sie waren jedenfalls nicht auf der CD.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Sowohl alleine als auch gegen Freunde macht *NHL 2000* höllisch viel Spaß. Dank der eingebauten Unterstützung für Online-Ligen und durch den Karriere-Modus ist für monatelange Motivation gesorgt.



INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen gemessen mit einem 24xCD-ROM:

Ladezeiten mit 70 MB
MANGELHAFT

Ladezeiten mit 200 MB
BEFRIEDIGEND

Ladezeiten mit 560 MB
GUT

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- \+ Echt wirkende Gesichter und lebendige Animationen der Spieler
- \+ Herausragender und komplexer Karriere-Modus mit vielen Features
- \+ Gute, präzise Steuerung mit mehr Möglichkeiten als bei NHL 99
- \+ Spielen über das Internet ist endlich vernünftig möglich
- \+ Online-Ligen werden direkt im Programm unterstützt
- \+ Das problemlose Einbinden beliebiger Gesichter für neue Spieler
- \+ Automatisches Update der Spielerkader per Internet
- – Grafikbugs: Spieler und Publikum zappeln oft hektisch
- – Spieler hängen teilweise am Tor oder Schiedsrichter fest
- – Nervig lange Ladezeiten bei kleineren Installationsgrößen



Die Jubelrufe Ihrer Spieler dürfen Sie mit eigenen Sounddateien ergänzen.



Bei besonders harten Checks fliegt dem Opfer sogar der Helm davon.

erwarten, denn alle Spieler besitzen einen eckigen Kopf, und die Paletten der Haar- und Hautfarben passen nicht immer zum Konterfei, so daß Sie manchmal mit einem Grafikprogramm nachhelfen müssen. Dafür paßt sich das Gesicht der jeweiligen (Gefühls-)Lage ebenso sichtbar an wie bei den übrigen Cracks. Besonders reizvoll ist diese Option, wenn Sie Ihr eigenes Gesicht einbauen und dann als Rookie in den brandneuen Karrieremodus starten. Dieser erstreckt sich über zehn simulierte Jahre und bietet nicht nur die Möglichkeit, als Spieler nach Höherem zu streben, sondern auch als Trainer und Geschäftsführer. Sie können jedes Spiel Ihres Teams simulieren lassen und sich nur um die Aufstellung sowie den Spielerhandel kümmern oder als Neuling versuchen, sich bis zum Gewinner des Stanley Cups hoch zu spielen. Die einzelnen Spiele während Ihrer Karriere können Sie – wie alle anderen Matches – gegen den Computer oder menschliche Teilnehmer an einem PC sowie per Modem, Netzwerk oder Internet absolvieren. Zwischen und während der Saisons dürfen Sie munter mit den anderen Teams Spieler handeln, die besten Rookies herauspicken oder sich um die sogenannten Free Agents prügeln, genau wie im wirklichen Leben.

Mehr Abwechslung

Jedes Spiel wird erneut von Marc Hindelang (Kommentator bei DSF) und Co-Sprecher Gerhard Leinauer mit Kommentaren begleitet. Großartige Änderungen gegenüber dem Vorjahr gibt es nicht; die Sprachausgabe ist weiterhin die beste in Sportspielen, obgleich noch lange nicht perfekt. Ärgerlich sind dagegen die Jubelschreie der Spieler nach einem Tor, die nur teilweise vernünftig klingen. Nur allzu oft hört es sich an, als würde ein betrunkenes Rumpelstilzchen ins Mikrofon lallen. Glücklicherweise dürfen Sie diese lächerlichen Dateien mit eigenen Soundschnipseln ersetzen. Und wie spielt sich *NHL 2000* denn nun? Die Gretchenfrage ist alles andere als leicht zu beantworten, denn die Unterschiede zum Vorgänger sind so subtil, daß sie erst nach einigen Dritteln offenbar werden. Insgesamt wirkt *NHL 2000* realistischer, denn es gibt mehr Spielzüge, wie sie auch in der NHL vorkommen. Der Spieler besitzt erfreulicherweise mehr Möglichkeiten, Tore zu erzielen, doch kommt es immer wieder zu Aktionen der computergesteuerten Mitspieler, die einen vor Wut ins Gamepad beißen lassen. Sowohl der sogenannte „SmartPass" als auch die Zielhilfe fielen im Test nicht gerade durch herausragende Nützlichkeit auf und dürfen zumindest von Profis getrost ignoriert werden. *NHL 2000* spielt sich somit einen Tick besser als sein Vorgänger und einziger Konkurrent, setzt aber keine neuen Maßstäbe.

Florian Stangl

IM VERGLEICH

- NHL 2000
- NHL 99
- NHL 98
- Actua Ice Hockey 2
- Actua Ice Hockey

Auf der Suche nach einem guten Eishockey-Spiel führt kein Weg an EA Sports vorbei. *NHL 2000* setzt die seit Jahren bekannte Linie mit weiteren, wenn auch nur kleineren Verbesserungen fort. Doch selbst die ein beziehungsweise zwei Jahre alten Vorgänger stehen immer noch weit über der Konkurrenz, die bislang vor allem von Gremlin produziert wurde. Doch weder Actua Ice Hockey noch dessen Nachfolger reichen an die zu Recht beliebte NHL-Serie heran.

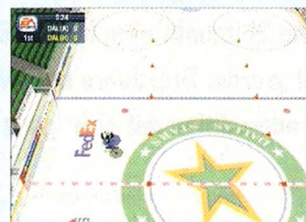
Referenzklasse · Oberklasse · Gehobene Mittelklasse · Mittelklasse · Unterklasse

AUFS EIS GEFÜHRT

EA Sports gibt bei *NHL 2000* nicht nur Profis allerhand Möglichkeiten, das Spiel auszureizen, sondern hilft auch Einsteigern, sich mit der Steuerung und dem Spielablauf in Ruhe vertraut zu machen. Besonders hilfreich sind die Tutorials, die in zehn Übungen alle wichtigen Elemente des Spiels erklären und Sie alleine auf dem Eis üben lassen. Wer mag, kann die Übungen auch dazu nutzen, ähnlich den alljährlichen All-Star-Events der NHL kleine Wettbewerbe zu veranstalten.



Alle Übungen werden kurz erklärt, zusätzlich hilft das umfangreiche Glossar.



Der Slalom-Kurs eignet sich auch gut für Wettrennen mit Freunden.

STATEMENT

Besser kann man es wohl nicht machen – wenn man sich nur ein Jahr Zeit läßt. *NHL 2000* ist natürlich die beste derzeit erhältliche Eishockey-Simulation. Durch den Karrieremodus und das Importieren von Gesichtern ist die Neuanschaffung für echte Fans durchaus sinnvoll, Gelegenheitsspieler können aber mit dem Vorgänger ebenso leben. Denn ganz glücklich bin ich mit *NHL 2000* nicht: Die Spieler zappeln immer noch so nervig wie 1996, die Sprachausgabe stimmt oft nicht mit dem Geschehen überein, einige Tore entstehen mehr aus Zufall denn aus Planung und bei der Grafik gibt es genügend Altlasten der 99er-Engine. Größtes Ärgernis ist der zu niedrige Schwierigkeitsgrad, da ich selbst im All-Star-Modus viele Partien zweistellig gewinne. Diesmal drück ich ein Auge zu, weil der Karrieremodus für Langzeitmotivation sorgt, aber 2001 will ich mehr sehen!

STATEMENT

Angesichts logischer Innovationen wie der Möglichkeit zur Gesichtstransplantation oder der Karriereleiter wird kaum jemand frenetische Jubelgesänge anstimmen. *NHL* bleibt rasant, spielerisch eindrucksvoll und wurde in Details zugegebenermaßen noch verbessert; die Keeper etwa wirken endlich menschlich angreifbar, während Abstaubertore zur Ausnahme verkommen sind. Doch so langsam gerät EA Sports in arge Rechtfertigungsnot, was den einjährigen Produktionszyklus der Serie anbelangt. Abseits vom nackten Kommerz mag mir dafür kein rechtes Argument mehr einfallen. Besitzer der 99er Version sollten allenfalls der zusätzlichen Mehrspieleroptionen wegen einen weiteren Hunderter über die Ladentheke wandern lassen. Daß sich *NHL 2000* wie selbstverständlich zum Kronenträger seiner Sparte aufschwingt, bleibt davon allerdings unberührt.

SPECS & TECS

Software		Single-PC	6
●	Direct3D	ModemLink	12
	3Dfx Glide	Netzwerk	12
	AGP	Internet	12
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 70 MB

EMPFOHLEN
Pentium 300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

VERGLEICHBAR MIT
NHL 99, Actua Ice Hockey 2

RANKING

Sportspiel

Grafik	90%
Sound	88%
Steuerung	91%
Multiplayer	92%
Spielspaß	90%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-

Civilization 2: Test of Time

Halbes Blendwerk

Kaum ein Spiel heimste ähnlich viele Lobpreisungen ein wie Sids Mei(st)erwerk Civilization 2, obwohl es zu keinem Zeitpunkt vom heute gängigen Massenhype begleitet wurde. Drei Jahre nach Verkaufsstart erscheint eine Sonderedition mit nicht ganz identischem Inhalt.

Test of Time stellt Sie unverändert vor die Aufgabe, eine Zivilisation aufzubauen und zu Ruhm und Reichtum zu führen. Beginnend in der Epoche von Höhlenmensch und Säbelzahntiger, nehmen Sie Stufe um Stufe in der Evolutionsgeschichte, damit beizeiten der Weltraum bevölkert werden kann. Mit der Motivation und Fütterung des eigenen Stammes ist dabei allerdings die Arbeit nicht getan: Konkurrierende Königreiche erfordern diplomatisches Geschick und früher oder später mit Sicherheit militärische Härte per Mausklick. Genügte im Urprogramm allein die Ankunft im All bereits für den Sieg, muß heute auch dort noch munter weitergesiedelt, die Macht gesichert werden. Der weit verzweigte Technologiebaum, der das Spielgefühl ständig verändert, wurde für die Neuauflage weitgehend unberührt gelassen: Von Handwerk, Kunst, Literatur und Architektur bis hin zu den wissenschaftlichen Resultaten der Gegenwart ist alles zu finden. Den Wegfall der grobkörnigen Minister-Videos wird allenfalls eine Randgruppe beklagen.

STATEMENT



Die Änderungen halten sich in Grenzen, liebe *Civ*-Gemeinschaft. Ob im Himmel oder auf Augenhöhe mit dem Teufel: Selbst im Phantasiereich Midgard bleibt *Test of Time* der vertraute Klassiker. Die Grafiken sind bestimmt kein Augenschmaus, die neuen Einheiten bringen nur oberflächlich Neues, und ein einziges Szenario scheint mir ein bißchen wenig. Selbstverständlich hat *Civ 2* nichts an spielerischer Qualität verloren: Es ist eines der großartigsten Programme aller Zeiten. Aber die neu hinzugewonnenen Attribute rechtfertigen höchstens für Abhängige den verlangten Obolus. Schließlich stehen mit *Call to Power* und *Alpha Centauri* zwei moderne Alternativen zur Wahl.

Doppelherz und trotzdem alt

Neu ist die Möglichkeit zur simultanen Verwaltung der Erde und eines besetzten Planeten, die etwas unglücklich modifizierte Steuerung sowie die leicht aktualisierte Grafik. Zwei zusätzliche Spielvarianten, angesiedelt im Science-Fiction- und im Fantasybereich, erweitern in erster Linie die Anzahl der wählbaren Völker. Darüber hinaus bieten sie einen großen Stab neuer Einheiten wie Kampfroboter oder Sagenwesen. Bemerkenswert: Im „fantastischen" Midgard dürfen Sie nicht nur den Boden, sondern gleichzeitig die Wolken und die Unterwelt umgraben sowie am einzigen vorgefertigten Szenario des Programms teilhaben. Spielerisch macht keine der Innovationen einen gravierenden Unterschied. Man fühlt sich eben wie einst beim Klassiker selbst. Der *Test of Time* nimmt einen deshalb erwartungsgemäß gefangen; die alte Sucht bricht bei Fans sofort wieder durch. Nur drängt sich die Frage auf, inwiefern die Neuauflage eines Programmes Sinn macht, das bereits zwei Nachfolger derselben Güteklasse vorweisen kann?

Thomas Borovskis ■



Civilization, wie es leibt und lebt: entdecken, siedeln, erforschen, bekriegen, Frieden schließen. Im Vergleich zum Urprogramm wurde nichts von Bedeutung verändert.



Nur wenige wichtige Ereignisse werden von halbwegs spektakulären Videoeinspielungen wie dieser begleitet.



Grafisch macht die Unterwelt keinen sonderlich guten Eindruck. Aber sie bringt Abwechslung ins bekannte Geschehen.



Die Science-Fiction-Variante bietet andere Einheiten, beispielsweise Kampfroboter.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	8
	3Dfx Glide	Netzwerk	8
	AGP	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 55 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 214 MB

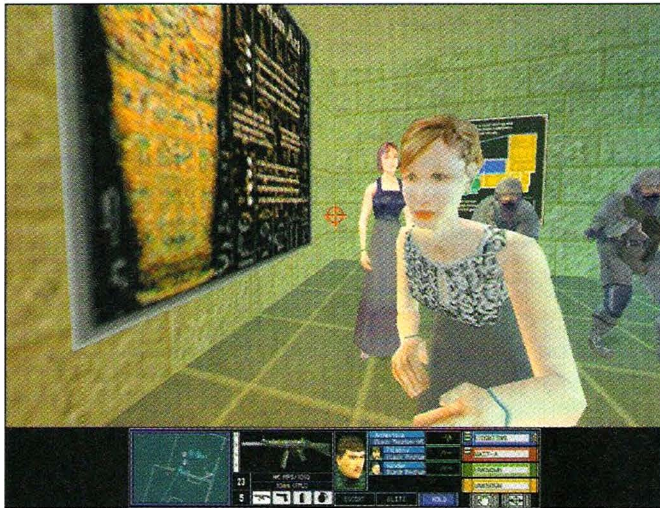
VERGLEICHBAR MIT
Alpha Centauri, Civ: Call to Power

RANKING

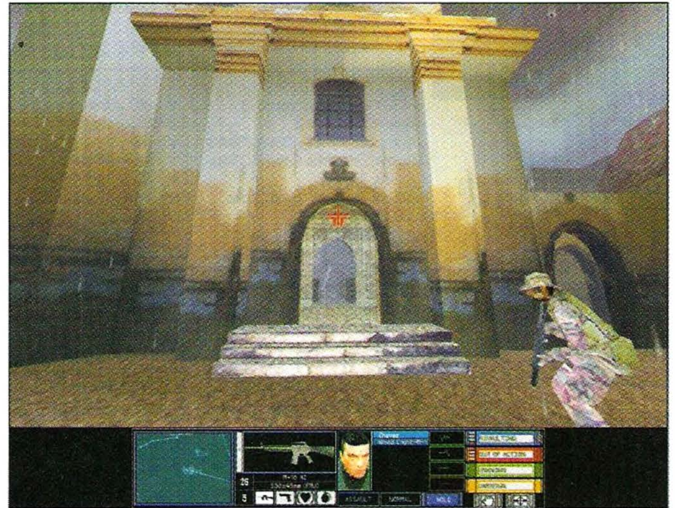
Strategie

Grafik	55%
Sound	59%
Steuerung	71%
Multiplayer	81%
Spielspaß	79%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 90,-



Diese beiden verschüchterten Damen werden in einem Museum gefangen gehalten. Viele der Missionen in Rogue Spear haben die Befreiung von Geiseln zum Ziel.

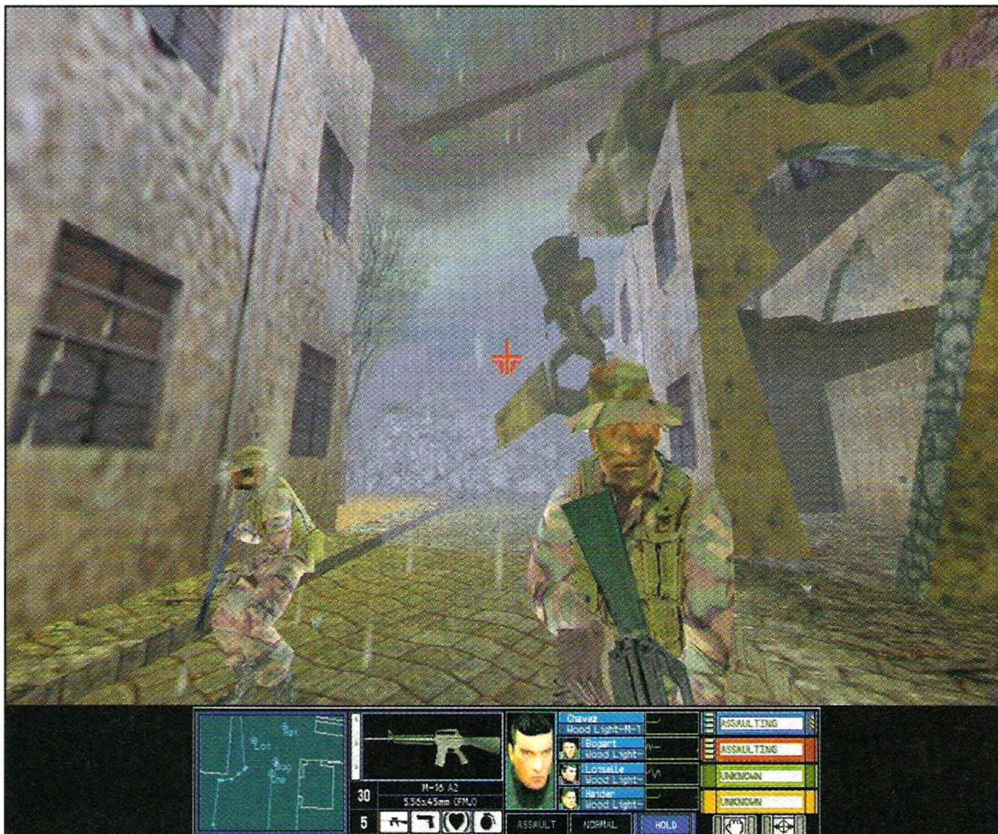


In dieser Kirche lauern zahlreiche Gegner. Neben einer verbesserten Grafik kann Rogue Spear auch mit Wettereffekten wie Regen, Schnee oder Nebel aufwarten.

Rogue Spear

Starke Truppe

Vor ziemlich genau einem Jahr erschien ein Spiel, das sich nicht nur innerhalb kürzester Zeit zum absoluten Geheimtip entwickelte, sondern so ganz nebenbei auch noch den Grundstein für aktuelle Action-Strategie-Mixturen wie Hidden & Dangerous legte: Rainbow Six. Nach dem eher mittelprächtigen Mission-Pack Eagle Watch kehrt die Anti-Terrorgruppe nun in einem neuen, eigenständigen Abenteuer zurück.



Im Kosovo ist ein Hubschrauber abgestürzt. Während Sie versuchen, Überlebende zu bergen, werden Sie von Serben angegriffen.

Wir schreiben das Jahr 2001. Die Welt ist ein dunkler, unwirtlicher Ort, der einem Pulverfaß gleicht. Auf allen Kontinenten, toben Kriege oder schwelen politische Konflikte; gleichzeitig wird die internationale Staatengemeinschaft von zahlreichen Terrorakten gebeutelt. Als klar wird, daß sich hinter den Anschlägen mehr verbirgt als nur Einzeltaten radikaler Extremisten, übernimmt die Sondereinsatztruppe *Rainbow Six* den Fall. Diese fiktive Gruppe besteht aus Soldaten, die speziell zur Vereitlung terroristischer Gewaltakte wie beispielsweise Geiselnahmen, Bombenattentate und Entführungen eingesetzt wird. Fortan werden Sie als Anführer des Teams an die Krisenherde der Welt geschickt und müssen mit strategischem Geschick, einer ausgetüftelten Einsatzführung und umsichtiger Vorgehensweise gegen die Polit-Bösewichte vorgehen.

Terror Worldwide

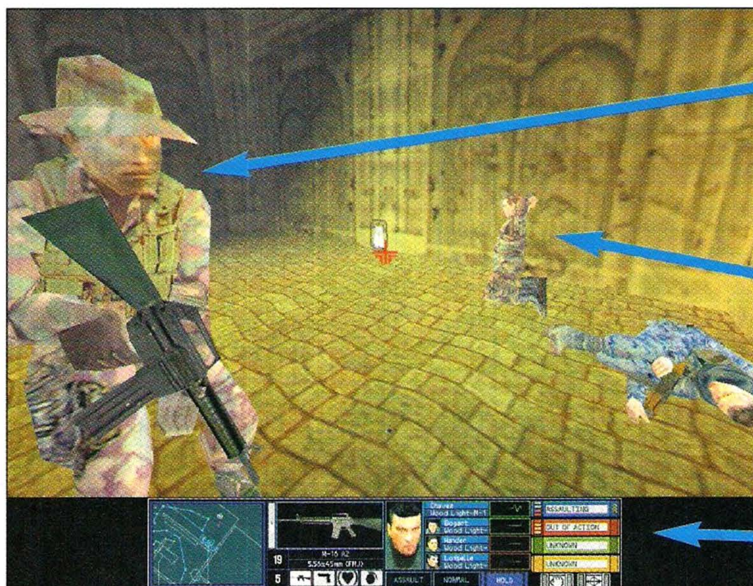
Allzu viel hat sich im Vergleich zum Vorgänger *Rainbow Six* nicht verändert: Für jeden der insgesamt 18 Einsätze stellen Sie sich zunächst Ihr Team zusammen, nachdem Sie in einem ausführlichen Briefing über die Sachlage, den Einsatzort und die beteiligten Terror-Organisationen informiert wurden. Insge-

IM VERGLEICH

- Rogue Spear
- Rainbow Six
- Spec Ops
- Delta Force
- Hidden & Dangerous

Rainbow Six begründete vor einem Jahr fast ein neues Genre: Die Mischung aus Action- und Strategieteilen hatte man vorher in dieser Konsequenz nicht gesehen. Doch selbst heute ist die Liste vergleichbarer Spiele noch sehr überschaubar: Einzig *Hidden & Dangerous* von Take 2 verfügt über ein ähnliches Spielprinzip, kann aber wegen seiner etwas hakeligen Handhabung nicht mithalten. Alle anderen aufgeführten Action-Strategicals haben schon alleine aufgrund ihres höheren Alters schlechte Karten gegen *Rogue Spear*.

Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse



Leider wirken die Gesichter der Soldaten sehr kantig; die Animationen der Figuren sind dagegen sehr flüssig und realistisch ausgefallen.

In vielen Fällen müssen Geiseln befreit werden, die von Terroristen bewacht werden. Geschieht ihnen etwas, gilt die gesamte Mission als gescheitert.

Das übersichtliche Interface beinhaltet Informationen über das aktuell ausgewählte Team und das Inventar sowie eine kleine Übersichtskarte zur Orientierung.

samt stehen 20 Mitglieder zur Verfügung, aus denen maximal acht ausgewählt werden können. Jede Figur hat Spezialfähigkeiten und mehr oder weniger stark ausgeprägte Charaktereigenschaften (Stärke, Führungsqualität, Selbstbeherrschung etc.), die sich im späteren praktischen Einsatz bemerkbar machen können. Schon in dieser frühen Planungsphase kann eine falsche Wahl über Erfolg oder Mißerfolg entscheiden. Geht es in einer Mission beispielsweise um die Entschärfung einer Bombe, sollte man sich selbstverständlich einen Sprengstoffexperten in sein Team holen; Scharfschützen eignen sich andererseits hervorragend dafür, besetzte Gebäude zu beobachten und aus großer Distanz Terroristen zu eliminieren. In diesem Zusammenhang sollte man auch darauf achten, seine Einheiten mit ausreichend Munition, Waffen und Zusatzequipment auszustatten. Neben Sniper-Gewehren, Pistolen mit Schalldämpfer und Handgranaten gehören auch Schutzanzüge und Blendgranaten zum Handwerkszeug. Als nächster Schritt folgt die Einsatzplanung. Auf einer detaillierten Karte, die auf Wunsch auch im 3D-Modus anwählbar ist, geben Sie Ihren Kollegen, die Sie vorher in mehrere kleine Untergruppen aufgeteilt haben, den Weg durch das besetzte Gebäude oder Terrain vor. Hierbei setzen Sie nicht nur Wegpunkte, sondern bestimmen auch, an welchen Stellen besonders vorsichtig vorgegangen werden soll, wo ein Trupp auf weitere Befehle warten soll, an welcher Stelle sich Ihre Scharfschützen auf die Lauer legen und vieles mehr. Gerade in dieser Phase des Spiels kommt es auf strategisches Geschick und Feingefühl an – da die Truppen im späteren Einsatz exakt den von Ihnen vorgeschriebenen Weg verfolgen, kann schon eine kleine Fehlplanung das Ableben gleich mehrerer Elitesoldaten zur Folge haben. Da diese für den Rest der Kampagne dann unwiderruflich weg sind, stellt dies einen herben Verlust dar. Wer sich die Vorplanung des Geschehens anfangs noch nicht zutraut oder sich erst einmal mit dem Action-Teil von *Rogue Spear* beschäftigen möchte, kann in den ersten Missionen noch den Computer diesen theoretischen Part übernehmen lassen. Der Rechner setzt dann nicht nur die günstigsten Wegpunkte, sondern wählt auch die geeignetsten Einheiten aus und sorgt für die richtige Ausrüstung. Wer den Vorgänger zu *Rogue Spear* gespielt hat, wird bis zu diesem Punkt wenig Veränderungen bemerkt haben. Nicht nur das zur Verfügung stehende Personal ist dasselbe, auch das Benutzerinterface gleicht weitgehend dem von *Rainbow Six*. Lediglich einige Kleinigkeiten wurden verbessert – so ist jetzt beispielsweise die Planungskarte, die den Einsatzort darstellt, klarer gestaltet und übersichtlicher. Auch das Arsenal an Befehlen, die man seinen Kollegen in der Theoriephase des Spiels geben kann, wurde ein wenig aufgestockt. Die wirklich auffälligen Modifikationen

SO SPIELT SICH ROGUE SPEAR

Wie beim Vorgänger *Rainbow Six* teilt sich auch in *Rogue Spear* das Gameplay in eine theoretische und eine praktische Phase auf. Den typischen Ablauf einer Mission stellen wir Ihnen hier kurz dar.



Jede Mission startet mit einem Briefing, das Informationen über die Terroristen und deren Motive beinhaltet.



Nun beginnt man, aus den 20 verfügbaren Mitgliedern bis zu acht Soldaten zu einem Team zusammenzustellen.



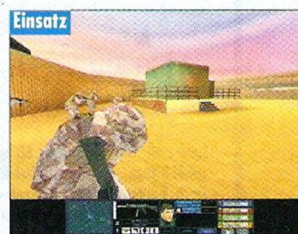
Das Team wird ausgerüstet. Neben den üblichen Waffen stehen auch Blendgranaten und Radargeräte zur Verfügung.



Die Truppe wird in Untergruppen (maximal vier) aufgeteilt, die später unabhängig voneinander operieren können.



auf einer Karte festgelegt, die später exakt abgelaufen werden.



Im Stil eines 3D-Shooters bewegen Sie sich nun durch das Gelände und begeben sich auf Terroristenjagd.

TESTCENTER

Rogue Spear

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 333			Pentium III 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Voodoo Banshee	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Voodoo3	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Rage 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
TNT	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
TNT 2 Ultra	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

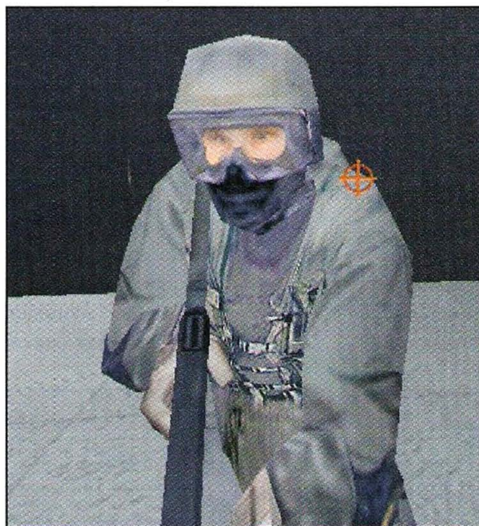
PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.224X768

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 333			Pentium III 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo Banshee	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Voodoo3	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Rage 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
TNT	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
TNT 2 Ultra	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar

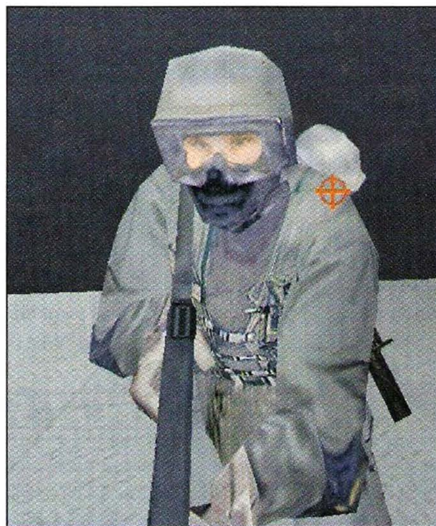
Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

SOFTWARE

Durch die verbesserte Grafikengine macht *Rogue Spear* im Vergleich mit dem Vorgänger *Rainbow Six* optisch eine sehr viel bessere Figur. Es lassen sich Auflösungen von bis zu 1024x768 Bildpunkten wählen; durch die Unterstützung von 3D-Beschleunigern sehen die Figuren aber auch in niedrigeren Auflösungen sehr gut aus.



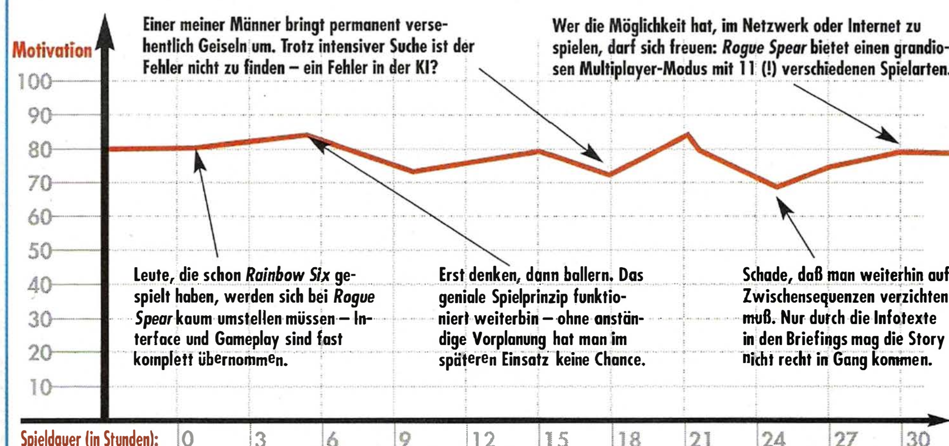
800x600 Bildpunkte



1.024x768 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

Ähnlich wie *Rainbow Six* ist auch *Rogue Spear* ein eher kurzes Vergnügen, bei dem dafür aber der Spannungspegel konsequent auf „hoch" steht. Für die kurze Spielzeit entschädigt weiterhin ein grandioser Multiplayermodus.



TREIBER & BUGS

Rogue Spear bietet drei verschiedene Installationsgrößen an, von denen die Vollinstallation auf einem Rechner im Testcenter fehlschlug. Sonst sind uns keine weiteren Bugs aufgefallen. Wenn man davon absieht, daß auf einer Voodoo3 kein Softwaremodus möglich ist. Die Bugs des Vorgängers sind zum größten Teil verschwunden. So wurde beispielsweise die KI stark verbessert.

TUNING

Um *Rogue Spear* flüssig spielen zu können, sollten Sie schon einen Pentium II mit 3D-Karte besitzen. Damit es nicht zu unangenehmen Rucklern kommt, sollten Sie auch für ausreichend Speicher sorgen. Ab 64 MB RAM liegen Sie hier auf der sicheren Seite, falls Sie nicht zu viele Programme im Hintergrund laufen lassen. Um *Rogue Spear* zu beschleunigen, sollten Sie Details reduzieren und die Wettereffekte abschalten.

PRO & CONTRA

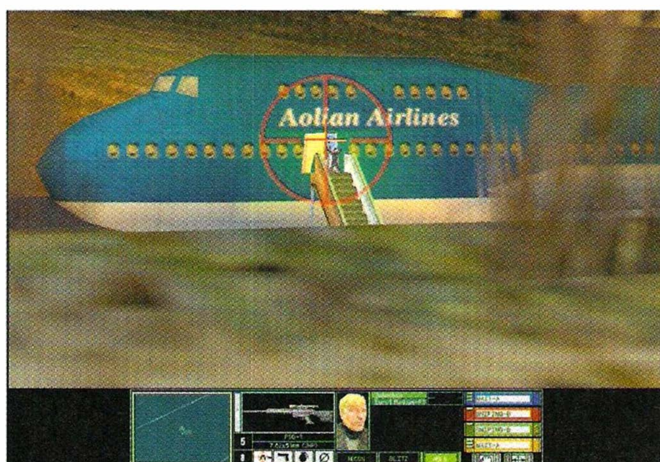
Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- \+ **Bewährte Mischung aus Action- und Strategie-Elementen**
- \+ **Großes Arsenal verschiedener Waffen, Rüstungen und Equipment**
- \+ **Grandiose, realistische Animationen der Spielfiguren**
- \+ **Verbesserte Künstliche Intelligenz der eigenen Team-Mitglieder**
- \+ **Verbesserte Grafikengine mit Wettereffekten und mehr Details**
- \+ **Neue Bewegungsmodi: Kriechen und Um-die-Ecke-schauen**
- \+ **Sehr guter Multiplayermodus mit 11 (!) verschiedenen Spielarten**
- – **Spielstände können während eines Einsatzes nicht gesichert werden**
- – **Die nur 18 Missionen sind in sehr kurzer Zeit durchgespielt**


Auf Wunsch zahlreicher Rainbow-Six-Fans haben die Entwickler eine Mission designt, die an Bord eines Flugzeugs spielt.


Nicht schön, aber praktisch: In diesem Nachtsichtmodus kommen Sie auch in der Dunkelheit bestens zurecht.

werden allerdings erst im nachfolgenden Action-Teil sichtbar: Hier lenken Sie eine der ausgewählten Kleingruppen, während die anderen brav ihre Wegpunkte ablaufen und Ihren Befehlen folgen. Im Vergleich zu der etwas farbarmen und extrem kantigen Grafik, die *Rainbow Six* zu bieten hatte, sieht *Rogue Spear* deutlich besser aus.



Der Scharfschütze ist eine der wichtigsten und unverzichtbarsten Figuren im Spiel. In dieser Mission bewacht er gerade den Ausgang eines von Terroristen gekaperten Flugzeuges, um im Notfall seinen Kollegen Deckung geben zu können.

Viel verbessert, wenig verändert

Die Schauplätze machen jetzt einen lebendigeren Eindruck und sind einfallsreicher gestaltet – gleich in der ersten Mission, die in einem New Yorker Museum spielt, schleicht man mit seinen Männern durch Räume, die mit ägyptischer Volkskunst, Ausstellungsgegenständen und Gemälden ausgestattet sind. Auch die restlichen Aufträge lassen in punckto Einfallsreichtum nichts zu wünschen übrig: 16 unterschiedliche Orte wird die Rainbow-Truppe im Laufe ihrer Karriere besuchen, darunter einen Öltanker, ein Opernhaus in Prag, eine gekaperte Boeing 747 und ein zerbombtes Dorf im Kosovo. Die Missionsziele beschränken sich meist auf die Befreiung von Geiseln und die Eliminierung sämtlicher Terroristen; vereinzelt gilt es aber auch, unerkannt in Gebäuden Wanzen und Kameras zu installieren oder wichtige Datendisketten zu stehlen. Ein großer Kritikpunkt bei *Rainbow Six* war die stellenweise äußerst seltsam agierende KI der Truppenmitglieder, die nun deutlich verbessert wurde: In engen Gängen oder auf Leitern kam es vorher zu Soldatenstaus, weil die Kollegen sich gegenseitig blockierten. Dies passiert nun nicht mehr; außerdem reagieren die Terroristenjäger deutlich schneller, wenn sie unter Beschuß stehen. Nichts geändert hat sich hingegen beim Sound. Nach wie vor wird bei den Einsätzen auf Musikuntermalung komplett verzichtet – lediglich beim Ableben eines Soldaten erklingt eine kurze Trauermelodie.

Andreas Sauerland ■


Ein Großteil der Missionen spielt im verschneiten Russland. Bei extremer Kälte sieht man den Atem der Soldaten und sie hinterlassen Fußspuren im Schnee.

STATEMENT



Zugegeben, *Rogue Spear* unterscheidet sich von *Rainbow Six* wie ein Hamburger von einem Cheeseburger, aber was macht das schon? Die kleinen Detail-Verbesserungen in der KI und die neuen Bewegungsabläufe kommen dem Spielverlauf sehr zugute; zusätzlich sorgt die schönere Grafik für eine zeitgemäßere Optik als beim Vorgänger. Keine Frage – wie schon der Vorgänger eignet sich auch *Rogue Spear* hervorragend für anspruchsvolle Actionfans, die Wert darauf legen, beim Ballern den Intellekt nicht komplett abschalten zu müssen.

STATEMENT



Man kann sicherlich geteilter Meinung darüber sein, ob eine Spielmission, in der man in einem zerbombten Kosovo-Dorf serbische Terroristen jagt, von großer Geschmackssicherheit zeugt. Von solchen Political-Correctness-Überlegungen einmal abgesehen, gibt es an *Rogue Spear* kaum etwas zu bemängeln. Wer *Rainbow Six* kennt, der weiß, wie nervenaufreibend es sein kann, in absoluter Totenstille mit einem kleinen Team durch vermeintlich leere Gebäude zu schleichen und hinter jeder Ecke einen Gegner zu vermuten. Die detaillierte Planungsphase vor jeder Mission verleiht *Rogue Spear* eine beachtliche Spieltiefe, das Leveldesign ist einfallsreich, und von der ersten Minute an ist Hochspannung angesagt. Nur schade, daß auch *Rogue Spear* im Vergleich zum Vorgänger nichts wirklich Neues bietet – aber andererseits: Warum sollte man etwas reparieren, das nicht kaputt ist?

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium II/266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 250 MB

VERGLEICHBAR MIT
Rainbow Six

RANKING

Action

Grafik	80%
Sound	77%
Steuerung	79%
Multiplayer	83%
Spielspaß	81%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Take 2
Preis	ca. DM 80,-

Homeworld

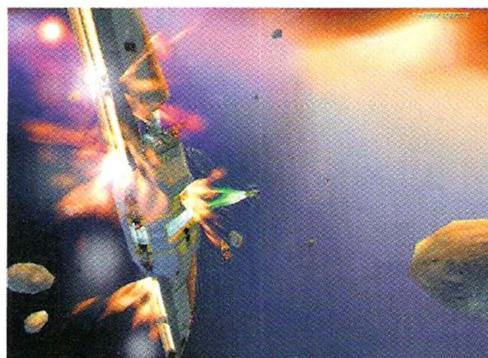
Spiel ohne Grenzen

Homeworld ist der gewagte Versuch, Echtzeitstrategiespiele vom Boden zu lösen und flotte 3D-Grafik anstatt liebgewonnener Isometrie-Perspektiven zu benutzen. Sah es zuerst danach aus, als würde man sich womöglich zu sehr auf optisches Blendwerk verlassen, war beim Test schnell klar, daß Homeworld nicht nur grafisch neue Maßstäbe setzt.

Dutzende von kleinen Raumschiffen umschwärmen eine träge Fregatte, feuern Hunderte von Lasergeschossen wie Nadelstiche auf das Opfer. Die Zerstörung des gigantischen Gegners scheint zum Greifen nah, da ereilt das Geschwader der verzweifelte Hilferuf des Mutterschiffs: Die Fregatte war nur ein Ablenkungsmanöver, und der Gegner zieht gerade drei mächtige Zerstörer um das Herzstück Ihrer Flotte zusammen. Können Sie Ihre Jagdstaffel schnell genug abziehen, um dem bedrohten Mutterschiff zu helfen? *Homeworld* versetzt Sie mitten hinein in grandiose Weltraumschlachten, in denen Sie Feldherr und Regisseur in einem sind. Sie bauen Einheiten, sammeln Rohstoffe und koordinieren Angriffspläne, doch dürfen Sie gleichzeitig dank der frei beweglichen Kamera die Schlachten ins rechte Licht rücken, so wie weiland George Lucas seinen *Krieg der Sterne*. Die phantastische 3D-Grafik von Sierras *Homeworld*, die tollen Spezialeffekte und detaillierten Schiffe sind ein optischer Leckerbissen, der seinesgleichen sucht. Das eigentliche Spiel steht dem in nichts nach, denn das Entwicklungsteam Relic hat es geschafft, so abwechslungsreiche Missionen zu basteln, daß diese sogar ausreichen, die Hintergrundgeschichte zu erzählen.



Das Mutterschiff ist nicht bewaffnet und muß unter allen Umständen geschützt werden. Hier können Ihre Jäger auch auftanken und repariert werden.



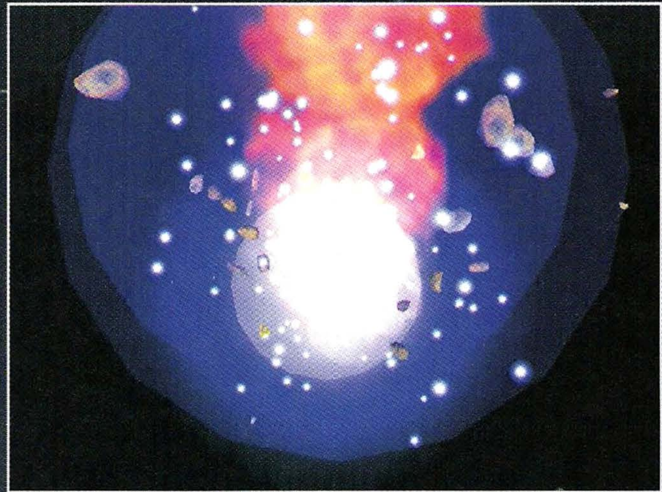
Gerät das Mutterschiff in arge Bedrängnis, kann man es mit Reparaturschiffen mühsam wieder aufpäppeln. Falls der Gegner Ihnen lange genug Zeit läßt ...

Homeworld Galactica?

Erinnern Sie sich noch an *Kampfstern Galactica*? Commander Adama und seine Piloten hatten in dieser Fernsehserie (mit Kino-Ablegern) die Aufgabe, den einstigen Heimatplaneten Erde zu finden und vor den bösen Cylonen zu erreichen. In *Homeworld* stehen Ihnen zwei Völker zur Auswahl (Taiidan und Kushan), die jeweils in ihrer Kampagne entdecken, daß sie eigentlich von einer ganz anderen Welt stammen und mit einem gigantischen Mutterschiff aufbrechen, diese zu suchen. Dummerweise verstoßen sie mit dem Bau eines Hyperantriebs gegen ein jahrtausende altes Abkommen und



Wie wütende Hornissenschwärme hängen sich die Gegner an Ihre Einheiten. Nur mit dem richtigen Mix von Raumschifftypen werden Sie Herr der Lage.



Die Zerstörung eines gegnerischen Großkampfschiffes belohnt Sie mit einer farbenprächtigen Explosion. Schade, daß es keinen Replay-Modus gibt.

werden fortan erbittert gejagt. Die Hintergrundgeschichte sowie der Missionsverlauf sind übrigens für beide Völker exakt gleich; einzig jeweils zwei Einheiten sind unterschiedlich. Die Raumschiffe unterscheiden sich nur im Aussehen, besitzen aber die gleichen Fähigkeiten. Die Geschichte wird zwischen den Missionen anhand seltsamer Videosequenzen erzählt, die in Schwarz-weiß gehalten sind und weder technisch noch künstlerisch heutigen Ansprüchen genügen. Glücklicherweise erfahren Sie während eines Einsatzes mehr über die Geschichte. Die Missionen sind enorm abwechslungsreich und komplex, denn nur selten läuft es auf das Zerstören einer gegnerischen Flotte hinaus, und selbst dann sorgen Nebenaufträge für Abwechslung. Oft müssen Sie sich gegen eine Übermacht wehren, Zivilisten retten oder Technologien stehlen.

Simple Steuerung

Wenn Sie *Homeworld* das erste Mal sehen, dürfte Ihnen unklar sein, wie um Himmels willen man bloß seine Einheiten steuern und gleichzeitig den Überblick behalten soll. Doch das Relic-Team hat sich speziell bei der Bedienung viel Mühe gegeben. Die generelle Steuerung erklären wir Ihnen im nebenstehenden Kasten ausführlich;

IM VERGLEICH

- Homeworld
- Alpha Centauri
- Star Wars: Rebellion
- Star Trek: BotF

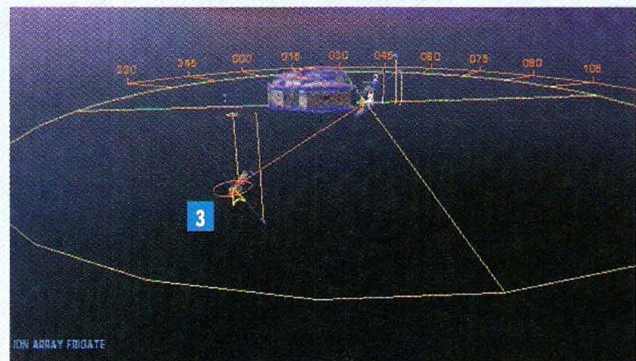
Homeworld ist bislang einzigartig, und das nicht nur wegen der tollen 3D-Grafik. Das spannende Missionsdesign, in das die Story eingebunden ist, ist den meisten Konkurrenten Lichtjahre voraus. *Alpha Centauri* ist wesentlich komplexer und weniger actionlastig, *Rebellion* dagegen läßt trotz *Star Wars*-Ambiente an Spritzigkeit und Flair missen. *Birth of the Federation* kann eigentlich nur die zugstarke *Star Trek*-Lizenz vorweisen, ansonsten provoziert es Gähn-Attacken.

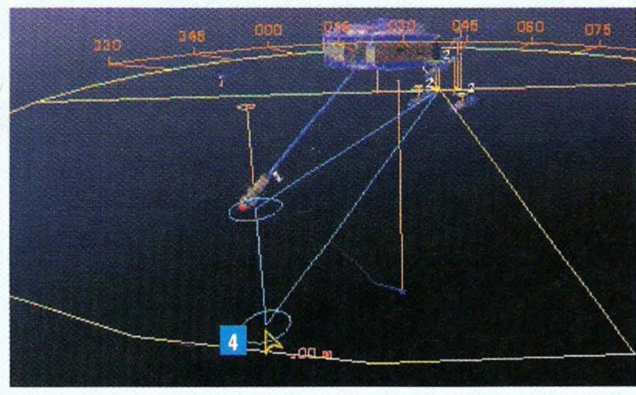
Referenzklasse · Oberklasse · Gehobene Mittelklasse · Mittelklasse · Unterklasse

DIE NAVIGATION

So einfach ist das Navigieren: Diese drei Fregatten 1 sollen den Gegner 2 attackieren. Um näher an den Angreifer zu gelangen, stellen Sie den Blickwinkel so, daß Sie ihn gut sehen können. 3 Dann drücken Sie „M" und bewegen den Zielkreis über die Position des Gegners. 4 Abschließend drücken Sie „Umschalten" und justieren die Höhe – und Ihre Staffel greift an.







AWARD PC Games Gold


Aus der Nähe betrachtet ist zu erkennen, daß sich die Geschütztürme dieser Korvette unabhängig voneinander bewegen lassen.


George Lucas könnte es nicht besser. Sierras Homeworld versetzt Sie in die Mitte epischer Weltraumschlachten.

DER SCHLÜSSEL ZUM ERFOLG

Ganz egal, ob Sie gegen den Computer oder menschliche Mitspieler antreten: Wenn Sie nicht wissen, wie Sie Ihre Truppen richtig einsetzen, werden Sie weder einzelne Schlachten überleben, noch die Heimatwelt finden. Der Schlüssel zum Erfolg in *Homeworld* ist, verschiedene Einheiten zu ausgewogenen Stoßtrupps zu kombinieren und gleichzeitig zu wissen, was man mit welchen Raumschiffen angreift und verteidigt. Einige der Schiffe und Spezialfunktionen stehen Ihnen übrigens erst zur Verfügung, wenn Sie die entsprechenden Technologien erforscht haben. Unser kleiner Auszug aus den rund 30 verschiedenen Einheiten im Spiel zeigt Ihnen die grundsätzlichen Möglichkeiten:

Taiidan Scout Fighter



Der Name deutet es bereits an: Der bewaffnete Aufklärer ist klein, schnell und vor allem billig. Natürlich bietet es sich daher an, mit diesem kleinen Flitzer unbekannte Gebiete zu erforschen, da es Sie nicht hart trifft, wenn er entdeckt und vernichtet wird.

Masse: ....40 Tonnen
Spezialfunktion: ....Nachbrenner

Kushan Ion Cannon Frigate



Auch wenn sie wie eine überdimensionierte Nähmaschine aussieht, ist die Ionenkanonen-Fregatte eine echte Kampfmaschine. Diese Fregatten sind teuer, aber sie sind es auch wert. Stellen Sie eine Gruppe aus zwei oder besser drei dieser technischen Wunderwerke zusammen, beordern eine Staffel Abfangjäger zu ihrem Schutz ab und zerlegen dann in Ruhe angreifende Großkampfschiffe.

Masse: ....57.000 Tonnen
Spezialfunktion: ....Keine

Taiidan Light Corvette



Die Leichte Korvette besitzt einen massives Kraftwerk sowie schwere Panzerung und ist daher eines der langsamsten Schiffe. Allerdings besitzt sie einen mächtigen, drehbaren Geschützturm, der sogar die schnellsten Gegner erfassen kann. Dadurch eignet sich die Leichte Korvette hervorragend, um das träge Mutterschiff gegen Attacken zu verteidigen.

Masse: ....400 Tonnen
Spezialfunktion: ....Keine

Kushan Cloaked Fighter



Der Tarnkappenjäger steht nur den Kushan zur Verfügung und kann sich – wie der Name schon sagt – unsichtbar machen, um dadurch hervorragende Hinterhalte zu legen oder gegnerisches Gebiet aufzuklären. Der Nachteil ist, daß der Jäger sich enttarnen muß, um feuern zu können, was ihn relativ verwundbar macht.

Masse: ....40 Tonnen
Spezialfunktion: ....Tarnkappe

Taiidan Assault Frigate



Die Sturmfregatte ist ein echter Allrounder unter den größeren Raumschiffen. Sie besitzt vier große Geschütze sowie zwei Abschußvorrichtungen für Plasmabomben. Die Geschütze sind zwar zu langsam für kleine und schnelle Jäger, eigenen sich aber hervorragend gegen Korvetten und andere Großraumschiffe.

Masse: ....45.000 Tonnen
Spezialfunktion: ....Keine

Kushan Interceptor



Die Abfangjäger sind langsamer als die Scouts, besitzen aber viel stärkere Geschütze. Somit eignen sie sich sehr gut gegen feindliche Jäger und gegen größere Schiffe, wenn man sie in ausreichender Zahl einsetzt.

Masse: ....60 Tonnen
Spezialfunktion: ....Keine

Taiidan Defense Fighter



Dieses Spezialraumschiff besitzen nur die Taiidan. Es greift zwar nicht die gegnerischen Schiffe selbst an, aber vernichtet deren verschossene Raketen. Dadurch ist es ein hervorragender Schutz für andere Einheiten, wenn man darauf achtet, den Defensivjäger durch entsprechenden Geleitschutz zu sichern.

Masse: ....75 Tonnen
Spezialfunktion: ....Keine

grundsätzlich gilt, daß mit der Maus und wenigen Tasten alle Manöver schnell zu erledigen sind. Egal, ob Sie eine Staffel formieren, einen Sammler schützen oder eine entlegene Ecke des Raumsektors aufklären wollen – nach dem Absolvieren des vorbildlichen Tutorials ist das kein Problem mehr. Im Prinzip läßt sich *Homeworld* trotz der 3D-Grafik so leicht bedienen wie andere Strategiespiele. Auch die grundsätzlichen Aufgaben erscheinen vertraut. Sie schicken einen Sammler los, der Asteroiden oder Gaswolken in Rohstoffe umwandelt, forschen nach besseren Technologien und bauen Ihre Flotte auf. Das Vorhaben, gleich in den ersten Missionen Dutzende von Kampfschiffen zu bauen und damit den Gegner zu überrennen, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt. Zum einen gibt es gar nicht genug Rohstoffe, zum anderen sorgen die vielen, von den Designern sorgsam ausgearbeiteten Ereignisse in jeder Mission dafür, daß Sie ganz andere Sorgen haben. Da Sie fast immer mit arg knappen Rohstoffen auskommen müssen, ist es besonders wichtig, die richtige Taktik im Kampf zu wählen. Um sich spätere Missionen zu erleichtern, sollten Sie Ihre Einheiten


Ist ein Angriff ausgetüftelt, dürfen Sie für ein paar Momente in Ruhe zusehen.

TESTCENTER

Homeworld

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium II/233			Pentium II/333			Pentium II/500		
RAM	32	64	128	32	64	128	64	128	256
Voodoo1 *1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Voodoo Banshee *1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Voodoo3 *1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Rage 128 *2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
TNT *2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
TNT2 Ultra *2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium II/233			Pentium II/333			Pentium II/500		
RAM	32	64	128	32	64	128	64	128	256
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo Banshee *1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Voodoo3 *1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Rage 128 *2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
TNT *2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
TNT2 Ultra *2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D

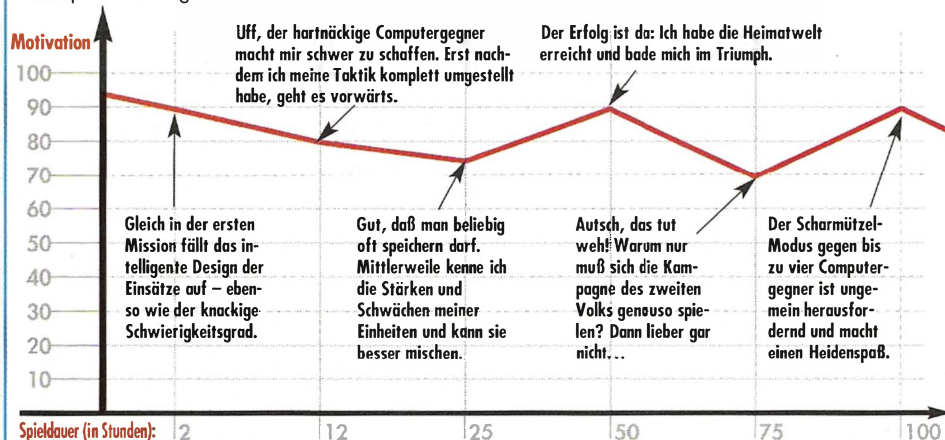
Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

TUNING

Homeworld bringt Ihren PC an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit, egal welchen Rechner Sie besitzen. Falls Sie über unsere Performanceangaben überrascht sind, sollten Sie beachten, unter welchen Voraussetzungen wir die Ergebnisse ermitteln. Wir verwenden generell die maximal möglichen Einstellungen der Spiele. So kann man *Homeworld* selbstverständlich auch auf langsameren Rechnern spielen, sofern man Details abschaltet. Die verwendete Grafikkarte spielt bei *Homeworld* eine untergeordnete Rolle, da die Unmengen an Polygonen vom Prozessor berechnet werden müssen. Wir haben eine große Flotte aufgebaut, bei der alle Schiffe im Raum waren und nicht in den Hangars. Diese Situation wird nicht häufig im Spiel vorkommen, aber sie ist im Geplänkel gegen den Rechner möglich. Des weiteren haben wir festgestellt, daß die Mehrspieler-Performance viel besser ist als im Singleplayer. Es gilt: Ab einem Pentium II 333 MHz mit 128 MB RAM ist *Homeworld* gut spielbar, wenn auch nicht mit allen Details.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Motiviert durch die spannende Geschichte spielt man den Singleplayermodus mit Begeisterung. Da die Kampagne des zweiten Volkes absolut identisch ist, wird ein zweites Durchspielen eher unwahrscheinlich. Gut, daß es den Mehrspielermodus gibt.



TREIBER & BUGS

Damit Sie keinen aktuellen Treiber für Ihre Karte besorgen müssen, hat Sierra „GLSetup" mit auf die CD gelegt. So ist gewährleistet, daß Sie in den Genuß des aktuellen OpenGL-Treibers für Ihre 3D-Karte kommen. Zu bemängeln ist der träge reagierende Mauszeiger, der sehr störend ist.

INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen gemessen mit einem 24xCD-ROM:

Ladezeiten mit 60 MB:
Befriedigend

Ladezeiten mit 150 MB:
Gut

Ladezeiten mit 250 MB:
Gut

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:


Detaillierte 3D-Grafik mit grandiosen Spezialeffekten


Intelligente Missionen ermöglichen komplexe Taktiken


Alle Einheiten sind auffallend gut ausbalanciert


Spannende Story ist ins Missionsdesign integriert


Simple Steuerung und angenehme Spielgeschwindigkeit


Kampagnen sind für beide Völker ist exakt identisch


Einheiten für beide Seiten bis auf vier Ausnahmen gleich

nicht sinnlos verheizen, denn Sie nehmen alle Schiffe in die nächste Etappe mit.

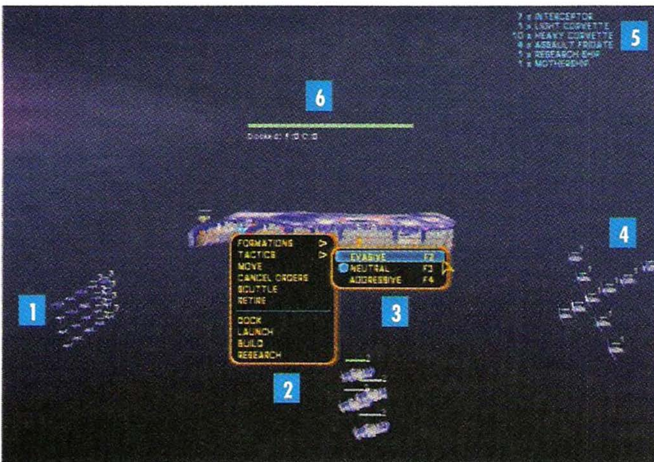


Obwohl dieses Bild an den Biologieunterricht erinnert, zeigt es doch eine Schlacht.

Wenn Sie wie der Autor dieser Zeilen gleich in der ersten Schlacht wahllos ein paar verschiedene Einheiten bauen, diese schnurstracks auf den anrückenden Gegner hetzen und Formationen oder Taktiken ignorieren, werden auch Sie eine bittere Überraschung erleben: Die Meldung „Game Over" erscheint schneller, als man einen grantigen Wookie auf die Palme bringen kann. Das Verschanzen hinter natürlichen Hindernissen wie Bergen können Sie getrost vergessen, denn im Weltraum kommt das Übel von allen Seiten – auch von oben und unten, was gewöhnungsbedürftig ist. Sobald der Spieler aber das etwas andere Vorgehen verstanden und die verschiedenen Formationen und Taktiken erfolgreich ausprobiert hat, ist es mit der Nachtruhe vorbei. *Homeworld* macht süchtig. Die Möglichkeiten, eine Mission erfolgreich zu beenden, sind vielfältig und herausfordernd, das nicht veränderbare Spieltempo genau richtig dosiert und die Einheiten so sorgfältig ausbalanciert, daß



Die optisch eindrucksvolle Ionenkanone ist eine der stärksten Waffen im Spiel.



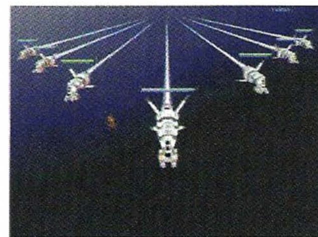
1 Mit „Steuerung" und einer Zahlentaste fassen Sie mehrere Schiffe zu einer neuen Gruppe zusammen. 2 Mit einem Rechtsklick auf ein Raumschiff öffnet sich dieses Menü, das auch über Tastenkürzel zu bedienen ist. 3 Hier stellen Sie das Angriffsverhalten Ihrer Einheiten ein. Jedes Schiff kann eine individuelle Einstellung besitzen. 4 Die verschiedenen Formationen machen tatsächlich Sinn. Um gewinnen zu können, müssen Sie diese geschickt variieren. 5 Hier können Sie bequem aus allen angewählten Einheiten die gewünschten herauspicken, falls das Gewusel auf dem Bildschirm zu unübersichtlich ist. 6 Der Balken zeigt den Zustand der gewählten Einheit an. Beim Mutterschiff erkennen Sie auch, wie viele Truppen angedockt haben.

keine der beiden Seiten spürbare Vorteile besitzt. Durch den Kontakt mit anderen außerirdischen Rassen erhalten Sie im Tausch gegen Rohstoffe neue Technologien und können sogar mit speziellen Schiffen gegnerische Einheiten entführen und diese für sich nutzen.

Alles in Formation

Die aufregenden Kämpfe können keinesfalls nur durch Masse gewonnen werden, da der Computergegner erschreckend clever agiert und genau weiß, mit welchen Schiffen er Ihnen am meisten zusetzen kann. Daher sollten Sie sich unbedingt mit den Fähigkeiten Ihrer Einheiten (siehe Kasten) und den Formationen vertraut machen, die diese einnehmen können. Zum Beispiel eignet sich die Kugelformation sowohl für den Angriff mehrerer Einheiten auf ein größeres Schiff, als auch zur Verteidigung gegen feindliche Geschwader. Wichtig sind die Taktiken, die Sie Ihren Truppen aufoktroyieren dürfen. So bedeutet die Einstellung „Ausweichend", daß die Schiffe mehr Energie für den Antrieb verwenden, um nicht so leicht getroffen zu werden. „Aggressiv" eignet sich dagegen, wenn der Gegner sich nicht mehr wehren kann. Untermalt wird das Spektakel durch schneidige Sprachausgabe mit unterschiedlichen Sprechern, die jedes Manöver kommentieren und auf neue Entwicklungen aufmerksam machen. Im Mehrspielermodus unterscheidet sich *Homeworld* nur wenig von anderen Strategiespielen, außer, daß auch hier mehr Denkarbeit verlangt wird. Wer weder Netzwerk noch Internetzugang besitzt, kann sich im Scharmützel-Modus mit bissigen Computergegnern herumschlagen.

Florian Stangl ■



Sieben taktisch grundverschiedene Formationen stehen zur Auswahl.

STATEMENT



Homeworld ist das *Half-Life* unter den Strategiespielen. Zum einen steckt das phantastische Missionsdesign voller Überraschungen, zum anderen wird die spannende Geschichte durch die Einsätze erzählt, nicht andersrum. Das grafische Feuerwerk ist erstklassig und die Steuerung trotz der ungewohnten Dreidimensionalität beispielhaft eingängig. Am besten gefällt mir aber, daß man bei *Homeworld* nicht gewinnt, indem man den Gegner mit einer Masse an Raumschiffen überschwemmt. Dank der geschickt plazierten Rohstoffe und gut ausbalancierter Einheiten hilft nur eine ausgeklügelte Strategie. Wer nicht in 3D denkt und nur von zwei Seiten angreift, hat keine Chance. So schön das alles ist, so unverständlich ist die Tatsache, daß beide Völker die gleiche Kampagne besitzen – so wird nix aus dem zweiten Durchspielen von *Homeworld*. Schade auch, daß es nur vier Einheiten gibt, denn so fehlt im Mehrspielermodus die Abwechslung. *Homeworld* ist ein herausragendes Spiel, doch mit mehr Feinschliff wäre eine 90er-Wertung drin gewesen.

STATEMENT



Command & Conquer 1, Commandos, Dungeon Keeper, Homeworld – manche neuartigen Spielideen muß man einfach erstmal ausprobiert haben, um zu wissen, wie fesselnd sie sind. Als der Stangl vor einigen Monaten was von „genial", „revolutionär" und „haste noch nicht gesehen" faselte, hab' ich noch gedacht: Meine Güte, der läßt sich aber leicht beeindrucken. Inzwischen weiß ich aus eigener Erfahrung: *Homeworld* ist nicht nur ein verflixt originelles Spiel, sondern auch ein Grund für durchgespielte Nächte. Da kann man *Homeworld* eigentlich nur noch wünschen, daß es sich ordentlich verkauft – dann leistet sich Sierra vielleicht auch einen Grafiker, der vernünftige Zwischensequenzen rendert. Und unter Umständen läßt man sich auch ein paar charismatische Helden und Halunken einfallen, die die Atmosphäre auf *Wing Commander*-Niveau hieven. Ansonsten: *Homeworld* ist einfach klasse – meine Empfehlung für alle, die sich an 2D-Echtzeitstrategie sattgespielt haben. Aber unterschätzen Sie bloß nicht den enormen Hardware-Hunger!

IM GRIFF

Homeworld ist genauso einfach zu steuern wie *Command & Conquer* oder *StarCraft*, auch wenn es auf den ersten Blick etwas verwirrender aussehen mag. Mit der Maus und ein paar Tasten bewegen Sie sich nach wenigen Minuten Eingewöhnungszeit so sicher wie ein Han Solo im Asteroidenfeld. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Kamera bewegen und Einheiten auswählen können:



Mit der linken Maustaste wählen Sie eine Einheit aus, genau wie in anderen Strategiespielen.



Drücken Sie die linke und rechte Maustaste, können Sie näher an ein Objekt heranzoomen.



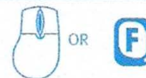
Wollen Sie mehrere Einheiten anwählen, können Sie mit der linken Taste einen Rahmen ziehen.



Wollen Sie mehrere Einheiten anwählen, können Sie mit der linken Taste einen Rahmen ziehen.



Mit der gedrückten „Umschalten"-Taste fassen Sie einzelne Raumschiffe zu einer Gruppe zusammen.



Mit der mittleren Maustaste oder „F" sorgen Sie dafür, daß die Kamera dem gewählten Schiff folgt.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	
3Dfx Glide	Netzwerk	4
AGP	Internet	4
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium II / 233, 32 MB RAM, HD 60 MB

EMPFOHLEN
Pentium III / 500, 64 MB RAM, HD 250 MB

VERGLEICHBAR MIT
Battlezone, StarCraft

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	90%
Sound	86%
Steuerung	85%
Multiplayer	89%
Spielspaß	**89%**

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Relic/Sierra
Preis	ca. DM 80,-

Dead Reckoning



Descent 3 für Arme.

„Besser gut geklaut als schlecht selbstgemacht", werden sich die Entwickler von *Dead Reckoning* gedacht haben, als sie diese grandios trashige Mischung aus *Unreal Tournament* und *Descent 3* auf die wackeligen Beine stellten. Doch leider lief der Plan schief – und jetzt müssen die Herren von Software Exklusiv versuchen, einen der schlechtesten Simpel-Shooter des Jahres unter die Leute zu bringen. Der Spieler tritt in einem kleinen Flieger in 15 Weltraum-Kampfarenen gegen verschiedene Bots an und kann sich dabei von Wingmen unterstützen lassen, deren KI (ähnlich wie die der Gegner) gegen Null tendiert. Nach und nach werden mehr Kampfschauplätze freigeschaltet – ob aber tatsächlich ein Spieler jemals alle Arenen zu Gesicht bekommen wird, ist fraglich; die meisten werden wohl mangels Abwechslung vorher eingeschlafen sein. Auch in optischer Hinsicht läßt *Dead Reckoning* jeglichen Anspruch vermissen: Die Grafik-Engine produziert Explosionen, die einen eher an fehlerhafte Grafikkarten als an schweißtreibende Überlebenskämpfe denken lassen und die Raumschiffe sehen aus wie Plastikmodelle, die mit leuchtenden Tennisbällen um sich schießen. Die Sprachausgabe spottet ebenfalls jeder Beschreibung und die Soundeffekte klingen, als wären sie daheim im Keller aufgenommen worden. Fazit: *Dead Reckoning* ist leider in jeder Hinsicht ein Fehlschlag – es sei denn, Sie haben eine masochistische Ader oder ein ausgesprochenes Faible für Hardcore-Trash. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 11%

INFO
Software Exklusiv, Action, Preis ca. DM 70,-

Nations Fighter C.



Fighter auf der Suche nach Abwechslung.

Viel Lärm um nichts: Seit weit über einem Jahr kündigt Psygnosis die Flugsimulation *Nations WWII Fighter Command* an und prahlt mit Features wie „unübertroffenen Grafiken", „echter Flugphysik", „historischer Akkuratesse" sowie einem Erscheinungstermin von „März 1999". Nichts von alledem ist eingetroffen. Mittlerweile ist Oktober und die ehemals ordentlichen Grafiken sind völlig veraltet. Die drei historischen Kampagnen entpuppen sich als Aneinanderreihung von jeweils 15 einfallslos gestalteten Missionen, die sich um keinen Deut von denen anderer Simulationen unterscheiden. Allein oder mit Flügelmännern hat man jedesmal die Aufgabe, die Lufthoheit in einem Gebiet zu gewinnen oder wiederherzustellen. Die Gegner erzeugen ihre Gefährlichkeit dabei allein durch ihre Überzahl – von Intelligenz oder fliegerischem Können keine Spur. Abwechslung entsteht in *Nations WWII Fighter Command* lediglich durch die hohe Anzahl von 17 Flugzeugen, die der Spieler selbst steuern kann. An ein Ressourcenmanagement, eine umfassende Einsatzplanung oder gar an eine interaktive Hintergrundgeschichte haben die Spielentwickler offensichtlich nicht gedacht. Auch das Flugmodell kann die lange Entwicklungszeit des Spiels nicht rechtfertigen, denn die Propellermaschinen fliegen sich wie auf „Schienen". Zudem gibt es keinen spürbaren Unterschied zwischen dem Steuern der Maschinen wie beispielsweise einer leichten P-51 Mustang und einer vergleichsweise behäbigen Messerschmidt Bf-109. **(hw)** ■

RANKING

Spielspaß 53%

INFO
Psygnosis, Flugsimulation, Preis ca. DM 90,-

Nascar Road Racing



Gameplay und Grafik sind veraltet.

Nascar Road Racing ist eine einfache, sehr action-orientierte Rennsimulation, die sich in erster Linie an Genre-Einsteiger richtet. In der Rolle eines von 26 verfügbaren Nascar-Fahrern begeben Sie sich auf zwölf der bekanntesten Rennstrecken der Welt. Unter anderem stehen beispielsweise der Meibashi-Kurs in Japan oder Binghampton in New York zur Wahl. Dummerweise werden selbst Anfänger schnell erkennen, daß sie beim Kauf von *Nascar Road Racing* einem Nepp aufgesessen sind. Das Programm ähnelt eher einem typischen Fun-Racer als einer ernstzunehmenden Rennsimulation - allerdings ohne die im Genre üblichen prächtigen Grafikeffekte. Einstellungs- und Tuningmöglichkeiten wurden auf ein absolutes Minimum beschränkt; noch nicht einmal die Tastaturbelegung läßt sich frei konfigurieren. Auch das Fahrverhalten der einzelnen Wagen ist ein Witz: Beschleunigen und Bremsen wirkt sich in Kurven so gut wie gar nicht auf die Fahrphysik aus; unter den verschiedenen Wagen läßt sich ebenfalls kaum ein Unterschied feststellen - selbst die abenteuerlichsten Manöver sind möglich. Optisch ist das Raser-Debakel absolute Unterklasse: Da noch nicht einmal 3D-Beschleuniger unterstützt werden, sind Wagen, Strecken und Kulissen schmucklos und pixelig; auf Lichteffekte wurde gleich komplett verzichtet. Schäden an der Karosserie werden ebenfalls nicht dargestellt. Bleibt zu hoffen, daß nicht allzuviele hoffnungsvolle Einsteiger auf diese Mogelpackung hereinfallen. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 14%

INFO
EA Sports, Rennspiel Preis ca. DM 80,-

Fußball International 2000

Scheinangriff

Microsoft bläst zur Offensive – der Softwaregigant will das Sportspielgenre nicht länger den Spezialisten von EA Sports überlassen. Der erste Versuch ist mit NBA Inside Drive kläglich gescheitert, kann die zweite Attacke mit Fußball International 2000 den Durchbruch schaffen?



Hoch detailliert: die Animationen und Texturen erinnern kaum noch an die allzu schlichten Pixelmännchen der ersten Fußballsimulation von Microsoft.

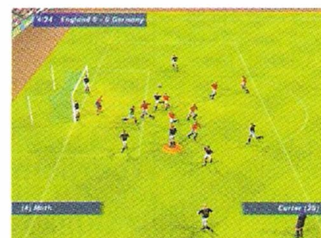
Es ist nicht jedermanns Sache, zehn belegte Gamepad-Tasten sowie die unterschiedlichsten Angriffs- und Verteidigungstechniken auswendig zu lernen, nur um ein paar Minuten Fußball zu spielen. Noch vor EA Sports, die mit *FIFA Soccer 2000* auch wieder an den Gelegenheitsspieler denken, hat Microsoft die Marktlücke entdeckt. Weltmeisterschaften, Pokalmeisterschaften und internationale Freundschaftsspiele sind die Modi, mit denen man den unerfahrenen Spieler erfreuen will. Die 22 Fußballer jeder Mannschaft wurden mit individuellen Ausprägungen der insgesamt sechs Eigenschaften wie Zweikampfverhalten, Kraft oder Müdigkeit für ihren Einsatz gerüstet und ertragen ohne Murren die Taktikvorgaben des Spielers. Das Fußballspiel selbst wurde auf das Notwendigste reduziert. Befindet man sich im Ballbesitz, so stehen die Optionen Schießen und Passen zur Verfügung, anderenfalls die Optionen Foul und Stochern. Hinzu kommen Tasten für den Sprint sowie für die Schußhöhe. Mit diesen Möglichkeiten können Einsteiger schnell Erfolgserlebnisse genießen, erfahrene PC-Kicker werden allerdings unterfordert. Funktionen für Schwalben, Flanken, Paß-länge etc. sind nicht vorhanden, und auch die taktischen Vorgaben erfüllen die Mitspieler nur auf Schülermannschaftsniveau. *Fußball International 2000* versucht automatisch zu erkennen, welche Länge ein Paß haben soll und ob ein Torschuß, eine Flanke oder ein Befreiungsschlag gewünscht wird. Die Ergebnisse sind gar nicht mal schlecht, optimal sind sie aber nur in wenigen Situationen. Ein besonderes Ärgernis ist der automatische Wechsel der vom Spieler kontrollierten Spielfigur: Es kann vorkommen, daß der Wechsel mehrmals pro Sekunde ausgeführt wird, was zu Chaos auf der Spielfläche führt. Entscheidet man sich für eine manuelle Auswahl des Spielers, muß man eine willkürliche Reihenfolge der aktivierten Spieler akzeptieren. Schade, denn technisch ist *Fußball International* voll auf Ballhöhe. Die Spielfiguren haben individuelle Gesichter, die Bewegungen machen einen realistischen Eindruck, und die Kameraeinstellungen stellen immer den relevanten Ausschnitt dar. Gewürzt wird die Präsentation von treffenden Kommentaren zum Spielgeschehen, auch die Stadionatmosphäre entwickelt sich abhängig vom Spielverlauf. Um Freunde zu beeindrucken, ist *Fußball International 2000* somit bestens geeignet.

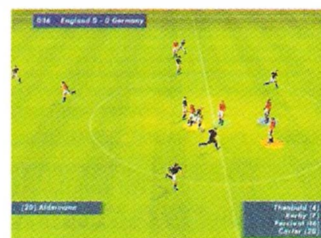
Harald Wagner ■

STATEMENT



Für Einsteiger ist *Fußball International 2000* wie geschaffen. Die einfache Bedienung und die fairen Gegner gestatten auch Nichtsportlern schnelle Erfolgserlebnisse. Allerdings wird selbst ein Genre-Neuling nach kurzer Zeit bemerken, daß die automatische Umschaltung des kontrollierten Spielers viel zu schnell erfolgt und die spielerischen Möglichkeiten auf dem Platz begrenzt sind. Sogar das wegen seiner Einfachheit gescholtene *Bundesliga Stars 2000* hat spielerisch die Nase vorn.


Schülermannschaft: Die Raumaufteilung selbst starker Mannschaften läßt noch zahlreiche Wünsche offen.


Multiplayer: Nur in Ausnahmesituationen ist jeder kontrollierte Spieler sichtbar.



Einstiegshilfe: Die jeweiligen Handlungsmöglichkeiten werden stets eingeblendet.

SPECS & TECS

Software	●	Single-PC	4
Direct3D	●	ModemLink	-
3Dfx Glide		Netzwerk	-
AGP		Internet	-
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	
AMD K6-2	●	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 20 MB

EMPFOHLEN
Pentium 266, 64 MB RAM
8xCD-ROM, HD 459 MB

VERGLEICHBAR MIT
League Soccer 98,
Bundesliga Stars 2000

RANKING

Sportspiel

Grafik	80%
Sound	62%
Steuerung	70%
Multiplayer	78%
Spielspaß	74%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 90,-

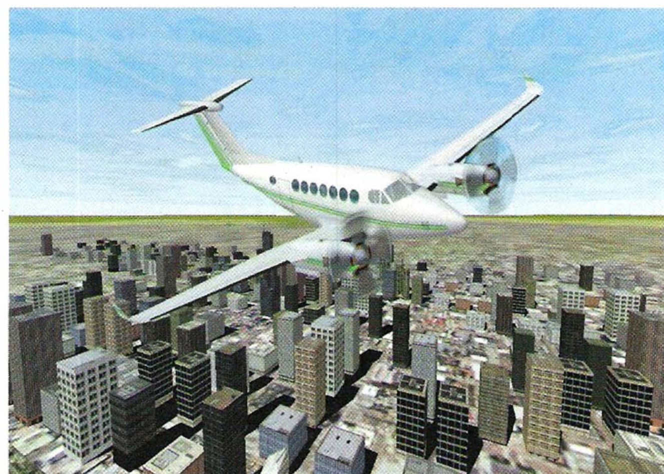
Microsoft Flight Simulator 2000

Flugbegleiter

Es gibt wohl keine ältere Spieleserie, die sich einer derartigen Beliebtheit erfreut: Microsoft Flight Simulator 2000 ist die achte Version einer mittlerweile 17 Jahre alten Reihe von zivilen Flugsimulationen. Und erstmals hat es Microsoft geschafft, an den Spieler zu denken.

Sechs detailliert nachgebildete Städte, zehn Flugzeuge und 21.000 Flughäfen sind die in Zahlen greifbaren Features der neuen Flugsimulatorreferenz. Hinzu kommen eine neue Grafikengine, ein überarbeitetes Wettersystem und endlich auch eine sogenannte Moving Map, die der Pilot auf einen zweiten Monitor auslagern kann. Alle anderen Elemente des *Flight 98* wie das GPS, die VFR- oder die IFR-Planung wurden überarbeitet und noch einen Hauch realistischer gemacht. Sogar inhaltlich wurde an dem Spiel erstmals etwas verändert: Neben einigen auffallend phantasielosen Adventures (der Flug von A nach B mit gelegentlichen Triebwerksausfällen) findet sich ein interaktives Tutorial, mittels dessen Anfänger und Profis gleichermaßen das Fliegen mit dem *Flight Simulator* lernen können. Da die einzelnen Lektionen aufeinander aufbauen und am Ende eine Belohnung wartet, ist dieses Tutorial auch aus spielerischer Sicht sehr wertvoll. Das 300 Seiten starke Handbuch wendet sich ebenfalls vor allem an Einsteiger, denen es die fliegerischen Besonderheiten der diversen Flugzeugtypen genauestens erklärt. Der „eigentliche" Spielinhalt, nämlich die Planung und Ausführung von Langstreckenflügen, ist hingegen nur für Piloten und Flugbegeisterte interessant. Die Grafik ist einer der Hauptkritikpunkte an zivilen Flugsimulationen. Was aus etlichen Kilometern Flughöhe beinahe realistisch aussieht, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als ein Landschaftsfoto, bestehend aus metergroßen Farbpunkten. Trotz der neuen Grafikengine leidet auch der *Flight Simulator 2000* an dieser Eigenart. Zwar beträgt die optisch erträgliche Mindestflughöhe nur noch zirka 1000 Meter, militärische Simulationen können dies aber längst unterbieten. Wie auch bei den Vorgängerversionen scheint die Grafikqualität ein mißglückter Kompromiß zwischen Darstellungsgeschwindigkeit und Schönheit zu sein: Selbst auf aktuellen Rechnern ist die Software regelmäßig mit dem Nachladen von Texturen beschäftigt; nicht einmal der Verzicht auf sämtliche Features wie Wetter oder Luftverkehr kann für Abhilfe sorgen. Auch ansonsten ändert sich für Kenner der Vorgängerversion nicht viel. Mit der Concorde und der Boeing 777-300 gibt es gerade einmal zwei neue Flugzeuge, und die sechs Städte London, Paris, New York, Los Angeles, San Francisco und Chicago sind in puncto Darstellungsqualität alles andere als spektakulär. Sämtliche Add-Ons können weiterverwendet werden und profitieren von der neuen Grafikengine. Für echte Enthusiasten bietet Microsoft eine Professional-Version, die zusätzlich die Flugzeuge Raytheon/Beech King Air 350 und Mooney Bravo sowie die Städte Boston, Washington, Seattle, Berlin, Tokyo und Rom beinhaltet. Für den etwas hohen Aufpreis von DM 40,-, den die Professional-Version kostet, erhält man außerdem Editoren für die Instrumentenbretter und die Flugeigenschaften der mitgelieferten Flugzeuge.

Harald Wagner ■



Geisterstadt: Die Städte sind zwar relativ dicht bebaut, einen lebendigen, glaubwürdigen oder wenigstens abwechslungsreichen Eindruck machen sie aber nicht.



Online-Wetterbericht: Das Wetter kann aus dem Internet geladen werden.



Kein Vertrauen in den Piloten: Mit einem Coolie-Hat blickt man auf leere Sitze.



Kantenloser Schnee: Lediglich die weiße Pracht wird realistisch dargestellt.

STATEMENT



Auch die jüngste Version des Microsoft Flight Simulators ist wieder die sicherste Wahl für jeden, der auf der Suche nach einer zivilen Flugsimulation ist. Ausnahmsweise richtet sich das Programm nicht nur an ausgebildete Piloten, erstmals werden auch Anfänger und Fortgeschrittene angesprochen. Und was mich persönlich am meisten überrascht hat: Mit dem Flight Simulator 2000 kann man richtig Spaß haben. Wer sich für die Fliegerei interessiert, erhält mit dem ausgezeichneten Tutorial mehrere Wochen echten Spielspaß. Die „Diplome", die man nach bestandener Prüfung erhält, sind zwar völlig unsinnig, als Motivationshilfe taugen sie aber dennoch.

SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1	
● Direct3D	ModemLink	2	
3Dfx Glide	Netzwerk	12	
AGP	Internet	100	
● Cyrix 6x86	Force Feedback		●
● AMD K6-2	Audio		●

BENÖTIGT
Pentium 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 566 MB

EMPFOHLEN
Pentium III/550, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 1178 MB

VERGLEICHBAR MIT
Flight Simulator 98, Fly!

RANKING

Flugsimulation	
Grafik	65%
Sound	65%
Steuerung	70%
Multiplayer	52%
Spielspaß	80%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-



Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen

Quotenweiber

Auch ein Jahr nach dem Erscheinen von Die Siedler 3 sind Aufbaustrategen in aller Welt fasziniert vom Treiben der putzigen Wuselmännchen. Auf vielfachen Wunsch hat sich Blue Byte jetzt endlich entschlossen, Wuselfrauchen zum Steine- und Ägypterkloppen abzukommandieren. In unserer aktuellen Völkerstudie erfahren Sie, ob die leichtgeschürzten Damen nur hübsche Honigschleckerinnen sind oder ob sie die Männerwelt des Siedler-Kosmos das Fürchten lehren.

Das erste Add-On zu *Die Siedler 3* konnte mit einem Editor, einigen Bugfixes sowie 24 weiteren Missionen keine wirklichen Neuerungen bieten. Das Verpackungsdesign der zweiten Erweiterungs-CD mit dem sich im Brustbereich deutlich wölbenden Harnisch symbolisiert auf anschauliche Weise, daß hier mehr geboten wird als eine bloße Ansammlung von Mehrspielerkarten und Patches. Tatsächlich hat sich Blue Byte nicht lumpen lassen und der bislang von männlichen Römern, Ägyptern und Asiaten bevölkerten *Siedler 3*-Welt ein viertes Volk spendiert. Dieses unterscheidet sich keineswegs nur hinsichtlich des Geschlechts von den anderen, sondern verfügt über einige Gebäude, Gerätschaften und Fachkräfte, die den Nachbarn bislang unbekannt waren. Das Volk der Amazonen ist Strategiefans allerdings nicht unbekannt, denn bereits in Neos hübschem *Siedler*-Klon *Die Völker* tummelten sich die wehrhaften Damen. Zu deren Spezialitäten gehörte es, leckere Schokotörtchen herzustellen und den aggressiven Nachbarn Manieren beizubringen.

Die Göttinnen müssen verrückt sein

Die Amazonen in der zweiten *Siedler 3*-Zusatz-CD produzieren ebenfalls süße Leckereien. Einige von ihnen verdingen sich als Imkerinnen und stellen in der Nähe eines Waldes Bienenstöcke auf, um auf diese Weise alsbald frischen Honig schöpfen zu können. Diesen verarbeiten sie dann weiter zu köstlichem Met und opfern diesen süßen Wein der Göttin Q'nqüra, die solche Freigiebigkeit stets mit einer Extrarunde Mana belohnt. Wie ihre römischen, ägyptischen und asiatischen Kollegen können die Priesterinnen mit dieser magischen Substanz allerhand anstellen. Beispielsweise ist es möglich, mit einem der acht Zaubersprüche den alten Alchimistentraum wahrzumachen und aus minderen Rohstoffen Gold herzustellen. Sollte das kostbare Metall einmal knapp werden und die Bienen ihrem Ruf als fleißige Arbeiterinnen so gar nicht gerecht werden, dann besteht jetzt zudem die Möglichkeit, eine Diebin ins feindliche Lager zu schicken und ein wenig Gold oder andere Güter zu stibitzen.

Starkes Geschlecht

Natürlich spielt die militärische Auseinandersetzung in *Das Geheimnis der Amazonen* genau so wie im Grundspiel eine herausragende Rolle. In dieser Disziplin machen die Frauen ebenfalls eine gute Figur, denn obwohl sie über keine neue Waffengattung verfügen, sind sie doch im Kampf mindestens ebenso stark wie die vermeintlichen Herren der Schöpfung. Zusätzlich verfügen sie über den Magischen Gong, der nicht etwa zur Ankündigung des Mittagessens eingesetzt wird, sondern wie die alttestamentlichen Trompeten von Jericho feindliche Gebäude zum Einsturz bringt. Wie bereits in der ersten

FRAUENHÄUSER

Die Blue-Byte-Entwickler haben sich alle Mühe gegeben, die Amazonen nicht nur adrett zu kleiden, sondern ihnen zudem behagliche Behausungen zu verschaffen. Wir stellen Ihnen einige im folgenden vor.

Bienenkorb

Die Immenzucht betreiben die Amazonen, um Honig zu produzieren.

Gong-Werkstatt

Der Magische Gong bewirkt, daß feindliche Gebäude zusammenkrachen.

Lazarett

Durch magisches Getue werden verwundete Kriegerinnen wieder gesund.

Winzrei

Aus Honig wird ein süßer Wein gebraut, der der Göttin geopfert wird.

Bäckerei

Auch die fleißigen Amazonen verlassen sich nicht auf den Pizza-Bringdienst.

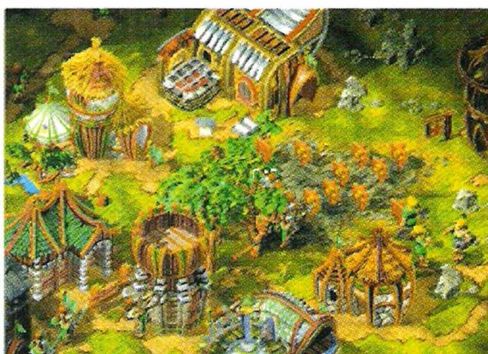
Fischerhütte

Mit dem antennenartigen Dachaufbau wirkt dieses Gebäude ziemlich futuristisch.

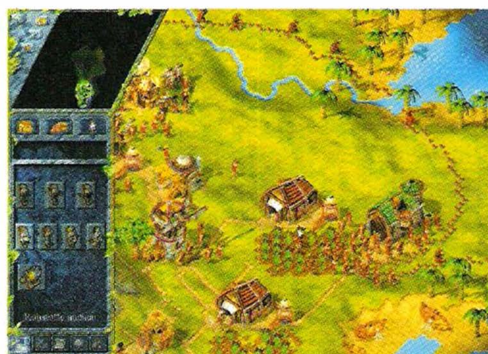
STATEMENT



Nach der eher enttäuschenden ersten Missions-CD zeigen die Blue Byter, daß sie mehr können als ein paar öde Zusatzkarten zu basteln. Zwar hat sich an den alten Mankos wie der umständlichen Steuerung und dem allzu hohen Schwierigkeitsgrad nichts geändert, aber spielerisch sorgen die Amazonen für eine herzerfrischende Brise im *Siedler*-Universum. Neue Berufe, neue Taktiken, ein hübsches Design der wehrhaften Weiber und deren Behausungen sowie zwei volle Kampagnen und zig neue Mehrspielerkarten: Bei solch einem fetten Angebot darf selbst der anspruchsvollste Siedelmaxe nicht meckern. Wer den dritten Teil der Erfolgsserie geliebt hat, der sollte jetzt unbedingt mit den coolen Amazonen die lahmarschige Männerwelt aufmischen.



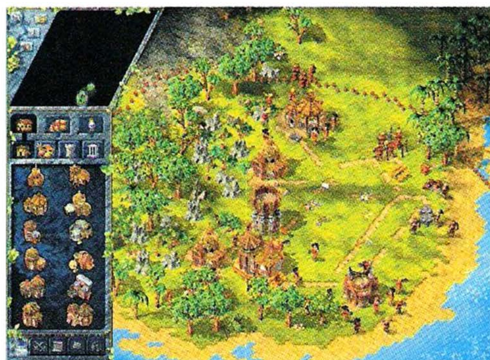
Immerhin rund drei Dutzend neue Gebäude und fast 50 Figurentypen stehen Ihnen bei den Amazonen zur Verfügung.



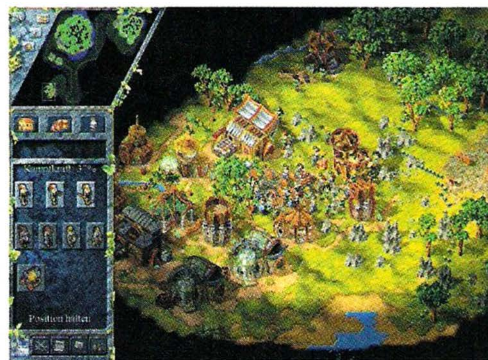
Die Missionen der beiden Kampagnen sind nicht eben leicht zu bewältigen. Einsteiger sollten auf unsere Tips & Tricks warten.

Missions-CD stellen die Kämpfe in den beiden Einzelspielerkampagnen eine enorme Herausforderung dar, denn die männlichen Nachbarn lassen sich von den Reizen der holden Weiblichkeit nicht blenden und gehen unbarmherzig gegen die hübsch gestalteten Gegnerinnen vor; wie ihre Kontrahenten pflegen auch die Amazonen erwachsene Strategiespieler während der Kampfszenen mit kindischem Gekiekse auf eine harte Probe zu stellen. Die Existenz des Weibsvolks wird im Intro erklärt, wobei wieder der gewohnte Zeichentrickstil sowie die professionellen Synchronstimmen zum Einsatz kommen. Trotz der detailverliebten Arbeit der Entwickler wurden einige Kleinigkeiten übersehen, so etwa die richtige Benennung der Facharbeiterinnen in den Menütexten. Allein für den Satz „Ein Geologe hat Eisen gefunden" gehört der verantwortliche Programmierer vor das Amazonen-Tribunal gezerrt und von Geologinnen und Lanzenträgerinnen ordentlich gepiesackt; für die Überarbeitung des Editors sowie die hübschen Mehrspielerkarten sollten die wehrhaften Damen das Entwicklerteam jedoch liebkosen, denn jetzt können weniger militante *Siedler*-Fans reine Wirtschaftskriege über LAN oder Internet führen. *Das Geheimnis der Amazonen* wird jedoch selbst ohne Multiplayerpartien für wochenlange Unterhaltung sorgen. Neben den zumeist äußerst schwierigen Missionen bietet der überarbeitete Editor Stoff für viele weitere Spielstunden mit den nunmehr vier Völkern, so daß Sie bis zum Erscheinen von *Die Siedler 4* Ende 2000 Siedelspaß en masse genießen können.

Peter Kusenberg ■



An der Grafik hat sich nichts geändert, doch sind die Karten recht hübsch und vor allem abwechslungsreich gestaltet.



Immerhin rund drei Dutzend neue Gebäude und fast 50 Figurentypen stehen Ihnen hier zur Verfügung.

SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN
Pentium II / 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 150 MB

VERGLEICHBAR MIT
Siedler 3, Die Völker

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	88%
Sound	70%
Steuerung	75%
Multiplayer	86%
Spielspaß	84%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 60,-

Driver

Drive In!

Wenn ein Boulevardblatt wie „Bild" monatelang für ein Rennspiel wirbt, dann kann es sich doch nur um eine besonders schlichte Bleifußorgie handeln. Doch weit gefehlt! GT Interactives Driver kombiniert Rennen gegen Zeit und Polizei mit Geschicklichkeitstests und sogar einer Hintergrundgeschichte zu einem bislang einzigartigen Fahrerlebnis.



Straßen von San Francisco: Die hügelige Stadt ist für ein sauberes Fahren völlig ungeeignet. Wenn nicht gerade ein Sprung die Flucht stört, kommt garantiert das Cable Car.



Verregnete Straßen werden spiegelglatt, was sich auch optisch bemerbar macht: Das Licht der Scheinwerfer wird vom Asphalt reflektiert.

In den frühen 70er Jahren drehten sich ganze Spielfilme um Verfolgungsjagden von Gangstern und Polizisten, und auch heutzutage kommt kaum ein Actionfilm ohne spektakuläre Fahrzeugstunts aus. Erst vor knapp zwei Jahren scheint das spielerische Potential dieser uramerikanischen Filmelemente erkannt worden zu sein, *Grand Theft Auto* wurde zu einem Riesenerfolg. Die Angel Studios versuchten mit *Midtown Madness* unter Einsatz eines ausgefeilteren Fahrmodells, einen ähnlichen Triumph zu feiern, das Programm fiel bei den Spielern allerdings gnadenlos durch. Zu wenige und zu eintönige Missionen, die noch dazu alle in der einzigen nachgebildeten Stadt Chicago stattfanden, waren der Grund dafür. Zudem mangelte es dem Spiel an Atmosphäre und einer die einzelnen Fahrten verbindenden Hintergrundstory. Dennoch war es noch vor wenigen Monaten das beste Rennspiel seiner Art.

Profis gesucht ...

GT Interactive versucht mit *Driver*, alles ein Stückchen besser zu machen, als die Konkurrenz. Dazu führten die Spieldesigner ein echtes Novum in dieses Genre ein: die interaktive Hintergrundgeschichte. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Tanner, einem verdeckten Ermittler. Er soll seine fahrerischen Fähigkeiten den meistbietenden Verbrecherorganisationen zur Verfügung stellen, um auf diese Weise deren Pläne und Verstecke zu erkunden. Ein V-Mann knüpft die ersten Verbindungen zwischen Tanner und der Unterwelt, aber niemand möchte die Katze im Sack kaufen. Also demonstriert Tanner sein Können. In einer Tiefgarage in Miami muß er innerhalb von nur sechzig Sekunden sämtliche Tricks vorführen, die für seinen Job wichtig werden könnten: Slalom um Betonsäulen, enge Kurvenfahrten unter Verwendung der Handbremse, eine 360-Grad-Wende und etliche mehr. Dieser Test ist der schwierigste „Einsatz" des gesamten Spiels und auch nach etlichen Tagen Übung nur mit etwas Glück zu bestehen. Den Ablauf des Parcours sollte man sich bereits zuvor zurechtgelegt haben, denn unabhängig

DRIVING GAMES



Bei Verfolgungsrennen muß man innerhalb einer vorgegebenen Zeit den Gegner bewegungsunfähig machen.



Die Flucht ist auch das Herzstück der Missionen: möglichst schnell aus dem Sichtbereich der Polizei gelangen.



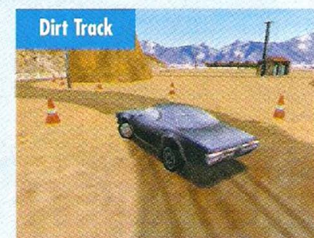
Dies ist die klassische Städterallye. Möglichst schnell müssen alle Checkpoints abgefahren werden.



Möglichst viel Schaden anzurichten, ist die einfache Aufgabe des Spielers. Jeder einzelne Blechschaden bringt Punkte.



Eine ganze Horde von Polizeifahrzeugen ist hinter dem Spieler her. Aufgabe ist möglichst lange zu überleben.



Die einzigen Rundkurse des Spiels finden sich im Dirt Track. Die engen Pisten müssen fehlerfrei durchfahren werden.



Hallo Taxi: In einigen Missionen muß der Spieler Fahrgäste sekundengenau von der Bahnstation abholen und zum Gangsterboß bringen.

STRECKEN



Die Strecken in *Driver* bieten mehr als jeder Rundkurs, die rechtwinkligen Straßen sind dennoch zu monoton.

FAHRZEUGE



Wie auch die Gebäude sind die Fahrzeuge in *Driver* verschmutzt und wirken erst damit wirklich realistisch.



UMGEBUNG

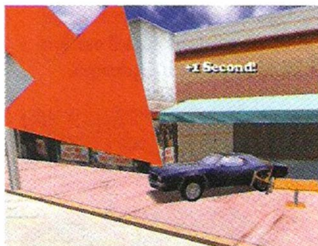


Midtown Madness und *Need for Speed 4* verfügen über vergleichsweise glatte, unbelebte Landschaften.

vom gewählten Schwierigkeitsgrad darf man sich keinen Fehler erlauben. Bereits eine einzige Berührung mit der Wand führt zu so viel Zeitverlust, daß der Test nicht mehr bestanden werden kann.

... und gefunden

Nach der bestandenen Aufnahmeprüfung treffen die ersten Aufträge auf dem Anrufbeantworter ein, und man kommt endlich zum Fahren: Als Chauffeur von kleinen und größeren Gangstern unterstützt man das Gesindel bei zeitlich exakt geplanten Banküberfällen, schüchtert als vermeintlicher Taxifahrer Mitglieder einer Konkurrenzbande ein, verfolgt flüchtige Verräter, demoliert die Niederlassungen einer Restaurantkette oder bringt den König der Unterwelt zum Flughafen. Meist muß man sich für einen von mehreren Aufträgen entscheiden, daher kann man in einer einzelnen Kampagne niemals alle der zirka 50 Missionen fahren. Die einzelnen Einsätze sind meist in mehrere Teile gegliedert, die unterschiedliche Anforderungen an den Fahrer stellen. So muß er beispielsweise innerhalb von 90 Sekunden vor einer weit entfernten Bank parken. Kommt er zu spät, ist der Einsatz gescheitert, kommt er hingegen zu früh an, wird die Polizei auf ihn aufmerksam und der nächste Teil der Mission (die Flucht) wird entsprechend schwieriger.



Zielpunkte und einige missionsentscheidende Fahrzeuge werden mit riesigen Pfeilen markiert.

Stuntmen allerorten

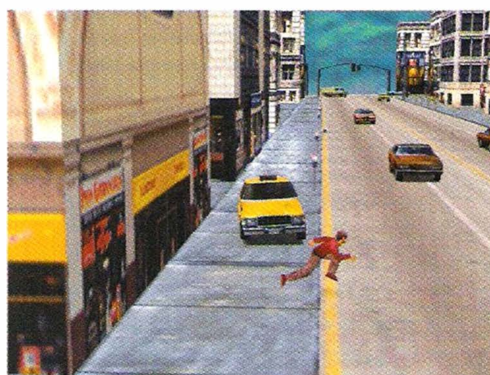
Zusätzlich zum eigentlichen Inhalt des Auftrags muß Tanner auf die Verkehrsregeln achten, denn die allgegenwärtigen Gesetzeshüter verstehen in *Driver* keinen Spaß. Eine bei Rot überfahrene Ampel, das Überschreiten der Geschwindigkeitsbegrenzung oder auch nur eine deutlich zu schnell genommene Kurve macht die Polizei auf den Verkehrsrowdy aufmerksam. Die Polizisten heften sich dem Spieler sofort an die Fersen und versuchen, ihn mit ihren hochgerüsteten Wagen zu rammen. Im Gegensatz zu fast allen vergleichbaren Rennspielen zeigen die computergesteuerten Fahrer dabei ein erstaunliches Können: Sie schlängeln sich durch dichten Gegenverkehr, nehmen mit Höchstgeschwindigkeit engste Kurven oder lassen sich von Ablenkmanövern des Spielers kaum verwirren. Dabei hat man nie das Gefühl, als würden für die Gegner andere physikalische Gesetze gelten als für den Spieler. Die Bewegungen sämtlicher, also auch der unbeteiligten Fahrzeuge machen

IM VERGLEICH

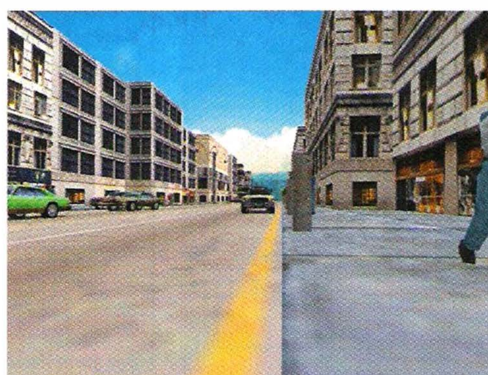
- Driver
- Midtown Madness
- Need for Speed
- Grand Theft Auto
- Interstate '76

Driver hat die genialsten Elemente aus den Spielen *Grand Theft Auto*, *Interstate '76* und *Midtown Madness* kombiniert. Es gibt kaum etwas in diesen Spielen, was nicht auch in *Driver* enthalten wäre – sogar die Vogelperspektive aus *GTA* ist per Cheat aktivierbar. Von *Midtown Madness* kommt die Idee der Nachbildung einer Stadt, von *Interstate '76* die Hintergrundgeschichte und von *GTA* die kriminellen Auftragsfahrten. *Need for Speed* schließlich machte die Verfolgungsrennen populär.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse



Fußgänger bringen sich rechtzeitig in Sicherheit. Zivilisten zu überfahren, ist in Driver generell nicht möglich.



Die Stoßstangenkamera nutzt zwar den ganzen Bildschirm, sie bietet aber dennoch zu wenig Übersicht.



Der Grafikstil der Gebäude und der Fahrzeuge paßt im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen hervorragend zusammen.

jederzeit einen glaubwürdigen Eindruck. Erkennt die Polizei, daß der Spieler mit herkömmlichen Mitteln nicht zu stoppen ist, errichtet sie innerhalb von Sekunden Straßensperren und ruft Verstärkung. Erst wenn Tanners Wagen bewegungsunfähig ist, geben sich die Ordnungshüter zufrieden.



Die weiche Aufhängung der amerikanischen Straßenkreuzer erschwert das Fahren. Solche Höhenflüge sind daher keine Seltenheit.

Aufmerksame Ordnungshüter

Ein auf dem Monitor eingeblendeter Kartenausschnitt hilft, derlei Ungemach zu vermeiden. Innerhalb eines Radius von zirka 1.000 Metern werden hier die Straßen und sämtliche Polizeifahrzeuge mitsamt ihrem Sichtbereich angezeigt. Je mehr sich der Spieler durch Verkehrssünden zu Schulden hat kommen lassen, desto stärker wird nach ihm gefahndet. Auch der Sichtbereich der Polizisten vergrößert sich entsprechend. Ein unbescholtener Fahrer kann daher nach Herzenslust unbemerkt rasen, ein „staatlich anerkannter" Rowdy darf sich hingegen nicht das kleinste Vergehen erlauben, ohne von der Polizei gejagt zu werden. Dieser Umstand entspricht weitgehend der Realität und erzeugt beim Spieler ständig das Gefühl, auf der Flucht zu sein. Immerhin lassen sich selbst die hartnäckigsten Polizisten abschütteln. Durch geschickte Bremsmanöver kann man sich beispielsweise hinter ein Polizeifahrzeug manövrieren und dieses dann in den Gegenverkehr schubsen. Auch dicht befahrene Autobahnen sind geeignet, um einige Meter zwischen sich und die Verfolger zu bringen. Befindet man sich einige Sekunden außerhalb der Sichtweite der Polizei, so gibt sie die Fahndung auf und man kann sich wieder seinen eigentlichen Aufgaben widmen.

Belebte Städte

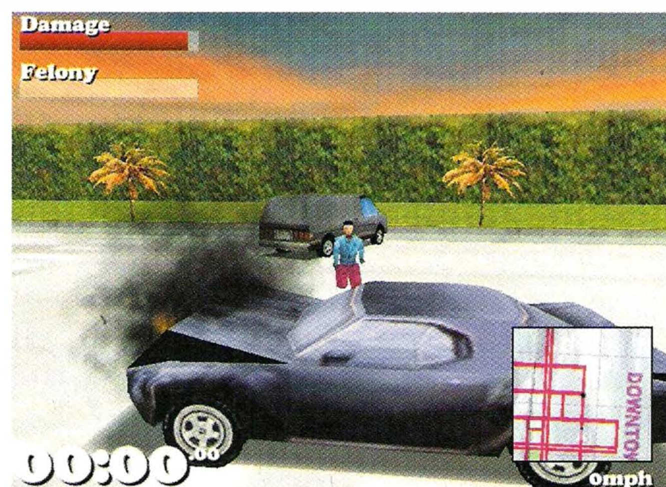
Die Einsätze führen Tanner durch die Metropolen Miami, San Francisco, New York und Los Angeles. Die wichtigsten Straßen und Sehenswürdigkeiten dieser Städte wurden nachgebildet, ein Ortskundiger wird die Städte also wiedererkennen. Durch zahlreiche Details wird die Atmosphäre glaubwürdig wiedergegeben: Beispielsweise ist New York sehr grau, aus den Kanaldeckeln steigt Rauch auf, und es gibt überdurchschnittlich viele Taxis. Miami ist hingegen sonnengelb, und vor den Art-Deko-Hotels stehen Palmen. Eine wirklich realitätsgetreue Darstellung ist den Programmierern allerdings nicht gelungen, da sämtliche Straßen rechtwinklig verlaufen und die Städte auf etwa ein Zehntel ihrer Originalgröße geschrumpft wurden.

Sonderausstattung inklusive

Die interaktive Hintergrundgeschichte ist zweifellos das



Auch die Überführung gestohlener Fahrzeuge gehört zum Aufgabengebiet eines Profifahrers. Nicht immer handelt es sich um Nobelkarossen.



Gelungene Geiselbefreiung: Nachdem der Van gestoppt wurde, rennt die Geisel zum Wagen. Der Unfall hat allerdings die Polizei auf den Plan gerufen ...

TESTCENTER — Driver

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/333			Pentium III/500		
RA	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo Banshee	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo 3	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rage 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT 2 Ultra	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

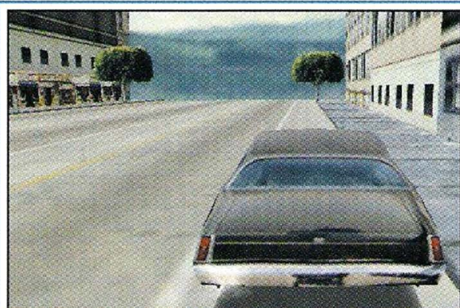
■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/333			Pentium III/500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo Banshee	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo 3	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rage 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT 2 Ultra	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

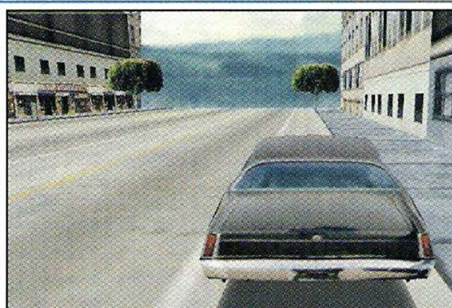
■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

800X600


Bei minimalen Grafikdetails wirkt Driver recht steril.


Die Betonwüste lebt: Glanzeffekte allerorten.

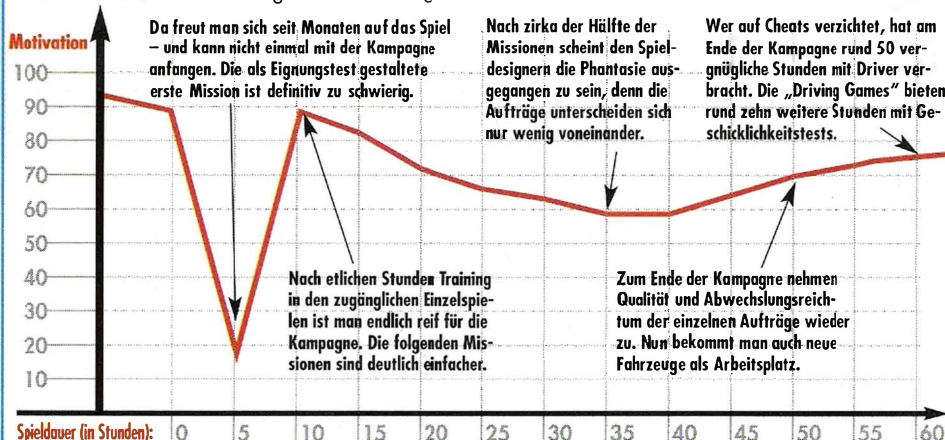
1.024X768


Die hohe Auflösung verbessert die Qualität nur minimal.


Durch Kantenglättung sind keine Treppeneffekte sichtbar.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Die Kampagne von *Driver* beginnt erst, wenn der Spieler sein Fahrzeug komplett beherrscht und dies in einem extrem schwierigen Fahrtest beweisen kann. Die Missionen selbst sind für ein Rennspiel sehr abwechslungsreich, nutzen aber nur selten alle Möglichkeiten der Engine.



TREIBER & BUGS

Die Installation von *Driver* verläuft völlig problemlos. Die aktuellen Versionen von DirectX und DirectMedia werden ebenfalls gleich zur Installation angeboten. Mit 190 MB belegtem Platz auf Ihrer Festplatte ist *Driver* auch noch ein sparsamer Vertreter seiner Art. Zu bemängeln ist leider die geringe Zeichentiefe des Spiels. So kann man regelrecht sehen, wie im Hintergrund die Umgebung „entsteht". Auch ist die Wahl der Kameraperspektive bei den Wiederholungen manchmal fehlerhaft.

TUNING

Nur Besitzer eines Pentium II oder stärkerer Rechner werden *Driver* mit allen Details flüssig spielen können. Wenn Sie aber auf einen Teil der Grafik verzichten können, wird *Driver* schon auf älteren Pentium-Systemen spielbar. Besitzer von Voodoo-Karten sind im Vorteil, da das Spiel unter Glide schneller als unter DirectX läuft.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- \+ **Für ein Rennspiel sehr viele unterschiedliche Missionstypen**
- \+ **Grandioses Fahrgefühl in amerikanischen Musclecars**
- \+ **Der Grafikstil und die Videos erzeugen eine cineastische Atmosphäre**
- \+ **Bei der grafischen Darstellung gibt es keinerlei Stilbrüche**
- \+ **Die Polizisten beherrschen ihre Fahrzeuge sehr gut**
- − **Zivile Gegenspieler fahren auch unbedrängt gegen Gebäude**
- − **In kaum einem Spiel vermißt man den Mehrspielermodus mehr**
- − **Die vorhandenen Fahrzeuge kommen kaum in der Kampagne vor**



Straßenlaternen, Scheinwerfer und andere Lichtquellen sorgen für eine realistische Beleuchtung. Hier macht ein Polizeifahrzeug mit Blaulicht auf sich aufmerksam.



Der Gangsterboß will standesgemäß mit einer Stretch-Limo durch die Straßen chauffiert werden. Als Fluchtfahrzeug ist der Wagen leider völlig ungeeignet.

Herzstück von *Driver*. Die Möglichkeiten des Programms gehen jedoch weit über das hinaus, was in den halbwegs realistischen Missionen gezeigt wird. Die sogenannten Driving Games ziehen demgegenüber mehr Register. In insgesamt sieben Geschicklichkeitsspielen geht es darum, exakt einer Linie aus Plastikhütchen zu folgen, möglichst großen Schaden an anderen Fahrzeugen zu verursachen oder möglichst lange der Polizei zu entkommen.

STATEMENT



Im Leben diesseits des PC-Monitors pflege ich die Typen regelmäßig zu verfluchen, die wie die besengten Säue mit ihren aufgemotzten Kisten durch die Innenstadt heizen. Dank *Driver* darf ich mich zumindest virtuell jetzt auch zu dieser unfeinen Bagage rechnen, denn GTs Action-Titel hat mich völlig in seinen Bann geschlagen. Wegen der großartigen Atmosphäre und den wahnwitzigen Missionen gab ich mich während der gesamten Spielzeit der Illusion hin, ich sei nicht ein Redakteur, sondern Lee Marvin, und dies sei kein Computerspiel, sondern mein Lieblingsfilm *Point Blank*. Dazu trug nicht unwesentlich der Mix aus cooler Grafik und überragender KI bei: Nicht einmal dem fabelhaften *Midtown Madness* gelang es, eine derartig lebendig wirkende Welt zu schaffen. Das einzige, was *Driver* fehlt, ist eine separate Musik-CD mit dem kompletten Soundtrack; den würde ich dann nur allzu gerne bei meiner nächsten Fahrt durch die Nürnberger Innenstadt hören.

Die Driving Games eignen sich bestens dazu, ein Gefühl für die schweren Wagen zu entwickeln und seine fahrerischen Fähigkeiten auszubauen – oder mit diesen Fähigkeiten bei Freunden und Verwandten zu prahlen: Das Programm stellt eine Videoschnittfunktion bereit, mit der sich die letzte Fahrt zu einem kleinen Film schneiden läßt.

Ansichtssache

Viele der beim Videoschnitt nutzbaren Kamerapositionen stehen auch während des Spiels zur Verfügung, aber nur eine davon istb wirklich brauchbar ist. Die Cockpitkamera versetzt den Spieler zwar mitten in das Geschehen, für die Motorhaube wird aber ein zu großer Teil des Sichtbereich verwendet. Die Stoßstangenkamera nutzt den kompletten Bildschirm zur Darstellung, allerdings ist sie derart tief angebracht, daß jegliche Übersicht verloren geht. Also bleibt nur die von vielen Spielern ungeliebte fliegende Kamera, die wenige Meter hinter und über dem Fahrzeug schwebt. Immerhin gelingt es dem Spiel auch in diesem Modus, ein Gefühl für das Fahrzeugverhalten zu vermitteln. Dazu trägt auch die einfache Bedienung bei, die mit nur sechs Tasten auskommt. Neben den Richtungstasten benötigt man die Funktionen für die Handbremse und den Nitro-Einspritzer, an Zubehör wie Hupe oder schnelles Lenken braucht man keinen Gedanken zu verschwenden. *Driver* schafft es jederzeit, eine sehr stimmige Atmosphäre zu erzeugen. Grund dafür ist nicht nur der Storymodus, auch der verwendete Grafikstil trägt seinen Teil dazu bei. Die zahlreichen Videosequenzen basieren auf der gleichen Grafikengine wie das Hauptprogramm, wodurch ein störender Kontextwechsel vermieden wird. Die Spielgrafik selbst wirkt ebenfalls wie aus einem Guß, da die Fahrzeuge des Spielers, der Polizisten und der unbeteiligten Zivilisten alle identisch detailliert sind und mit den gleichen Effekten versehen wurden. Die Fahrzeugtypen wiederum wurden passend zu der jeweiligen Stadt ausgewählt; dasselbe gilt für die Hintergrundmusikstücke. Dennoch wäre Raum für Verbesserungen geblieben: So scheinen alle Fahrzeuge den gleichen blubbernden Acht-Zylinder-Motor zu besitzen und die Städte wirken selbst für amerikanische Verhältnisse zu eckig.

Harald Wagner ■

STATEMENT



Die erste Mission ist ein echter Tiefschlag, anschließend spielt *Driver* aber seine Stärken aus. GTs verspätetes Rennspiel ist bei weitem das abwechslungsreichste seiner Art, setzt mit der interaktiven Hintergrundgeschichte einen Meilenstein in diesem Genre und erzeugt dabei eine Spannung und Atmosphäre, die an die von Filmklassikern wie dem gleichnamigen Kinostreifen herankommt. Mit den unterschiedlichen Missionstypen und dem Verzicht auf die längst langweilig gewordenen Rundkurse bietet *Driver* mehr als jedes andere Rennspiel. Das wichtigste ist allerdings der Spielspaß – und auch davon hat das Programm mehr als jeder einzelne seiner Konkurrenten. Was fehlt, ist lediglich der Mehrspielermodus. Dabei eignet sich kaum ein Programm besser für spannende Netzwerkduelle als *Driver*. Hier hat GT Interactive eine echte Unterlassungssünde begangen.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	–
3Dfx Glide	Netzwerk	–
AGP	Internet	–
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 190 MB

EMPFOHLEN
Pentium III/450, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 460 MB

VERGLEICHBAR MIT
Midtown Madness, Interstate '76

RANKING

Rennspiel	
Grafik	88%
Sound	74%
Steuerung	88%
Multiplayer	–%
Spielspaß	90%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 90,-

Abomination

Ekeltraining

Die Hintergrund-Story von Abomination liest sich wie das Drehbuch zu einem Science-Fiction-Film aus den 70er Jahren: Ein Killervirus hat die Welt in Schutt und Asche gelegt. Nur Sie können den Niedergang der Zivilisation stoppen – mit einer Gruppe genetisch manipulierter Elitesoldaten.



Bei solchen Straßenschlachten ist es sinnvoll, hinter ausgebrannten Wagen oder Hindernissen Deckung zu suchen. Die Figuren sind getrennt voneinander steuerbar.

Auf den Straßen herrscht Chaos. Eklige Schleimbatzen befallen Gebäude, Häuser und Menschen. zombiehafte Gestalten wanken ziellos umher, Schießereien und Massenhysterie sind an der Tagesordnung. Nein, hier handelt es sich nicht um die Beschreibung des letzten Sommerschlußverkaufs – diese geisterhafte Szenerie bildet die Grundlage für *Abomination* (dt.: Ekel, Abscheu), eine temporeiche Mischung aus *Jagged Alliance 2* und *X-Com.* Schuld an dem Desaster ist ein geheimnisvoller Krankheitserreger, der sich in Windeseile über Amerika ausgebreitet hat und nun droht, die gesamte Menschheit auszulöschen. Zeitgleich mit dem Ausbruch der Seuche hat sich eine Sekte namens The Faithful gebildet, die den Fortgang der Infektion beschleunigen will und eine Kreatur namens BROOD anbetet – ein Wesen aus dem Weltraum, das den Virus offensichtlich eingeschleppt hat. Sie übernehmen die Rolle eines der Mitglieder der sogenannten Nemesis-Gruppe – eines Verbandes genetisch manipulierter Elitesoldaten, die die Katastrophe bisher überleben konnten. Ähnlich wie in *Jagged Alliance* steuern Sie auf kleinen, überschaubaren Karten einen Trupp von vier Spielfiguren und versuchen, dem Bösen und seinen Anhängern Einhalt zu gebieten.

STATEMENT

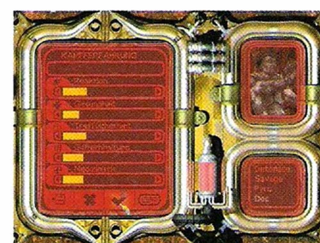


Von *Abomination* hätte ich mir klar mehr versprochen. Nachdem die ersten Missionen noch sehr unterhaltsam und kurzweilig sind, entsteht durch die zufällig zusammengestellten Karten schon bald der Eindruck einer gewissen Beliebigkeit; nach kurzer Zeit hat man das Gefühl, daß die Ereignisse sich ständig wiederholen. Auch die enorm schnell zu lösenden Missionen erinnern eher an Hack-and-Slay-Action als an komplexe Strategie. *Abomination* ist sicherlich kein schlechtes Spiel – von der angestrebten Qualität des Vorbilds *Jagged Alliance 2* ist es aber meilenweit entfernt.

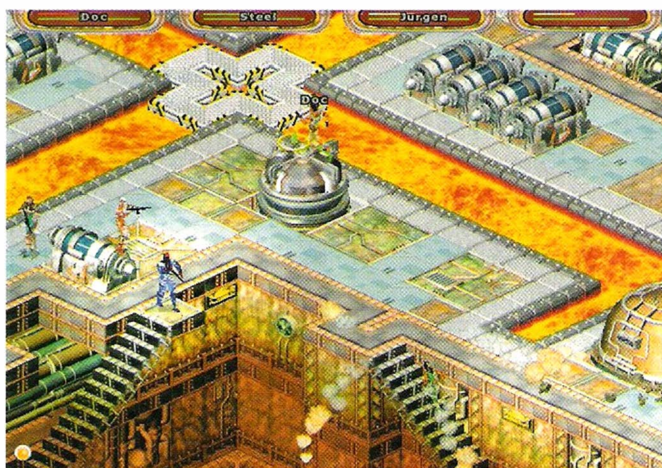
5-Minuten-Missionen

In den Missionen geht es meist darum, die Karte von den Anhängern der Faithful zu säubern; gelegentlich müssen auch Schlüsselkarten gesucht, Wissenschaftler eskortiert oder Sonden plaziert werden. Das Geschehen läuft in Echtzeit ab; bei Kämpfen haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, das Spiel in eine Art Pausenmodus zu schalten, in dem Sie Ihren Kollegen in Ruhe Befehle erteilen, Gegner anvisieren und Deckung suchen lassen können. Die Karten entstehen mit Hilfe eines Zufallsgenerators und sind eher klein – oft lassen sich Missionen innerhalb von 5 bis 10 Minuten lösen. Die handwerkliche Umsetzung des Seuchen-Spektakels ist eher mittelmäßig. Während soundtechnisch das mittlerweile übliche Industrial-Getöse geboten wird, versprüht die Optik mit nur einer verfügbaren Auflösung von 640x480 Bildpunkten eher den Charme alter SVGA-Grafiken.

Andreas Sauerland ■


Ähnlich wie in einem Rollenspiel erhöhen sich mit der Zeit langsam die Erfahrungs- und Kampfwerte Ihrer Figuren.


Nach Erledigung einer Mission gilt es, wieder unbeschadet zum rettenden Mannschaftswagen zu gelangen.



Bis auf einige wenige Ausnahmen sind die Missionskarten zufallsgeneriert.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 600 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 750 MB

VERGLEICHBAR MIT
X-Com

RANKING

Taktik-Strategie

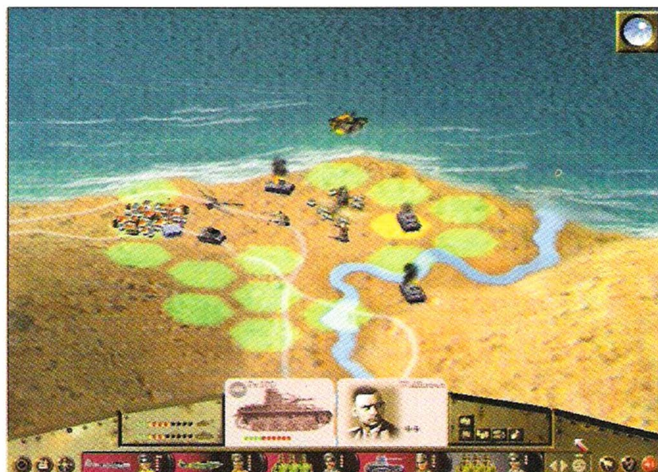
Grafik	73%
Sound	74%
Steuerung	78%
Multiplayer	79%
Spielspaß	76%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Eidos
Preis	ca. DM 80,-

Panzer General 4 – Western Assault

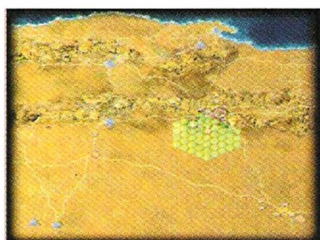
New Model Army

Seit Jahren wird den rundenbasierten Strategiespielen der Untergang prophezeit, doch das Genre ist einfach nicht kleinzukriegen. Mit Panzer General geht einer der Urväter dieser Spielgattung in seine vierte Runde – und schafft es endlich, alte Bärte abzuschneiden und der Rundenstrategie neues Leben einzuhauchen.

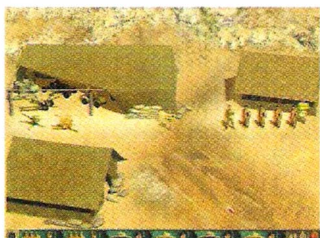


Die Farbwahl ist eher funktionell als gelungen. Auch die Darstellung der Landschaften ist unter ästhetischen Gesichtspunkten völlig mißraten.

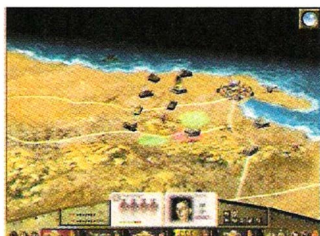
Drei Versionen lang langweilte uns *Panzer General* mit ununterscheidbaren Missionen, immer gleichen Grafiken und vor allem einem absolut identischen Spielgefühl. Erstmals seit fast fünf Jahren gibt es wieder wirkliche Neuerungen. Natürlich nicht beim Spielprinzip, schließlich ist *Panzer General* mittlerweile zum Inbegriff klassischer Runden-Strategiespiele geworden. Abwechselnd mit dem Computergegner zieht man seine Einheiten über die in sechseckige Felder eingeteilte Landkarte und schießt auf die Gegner, die dabei in Reichweite kommen. Wieviele Felder eine Einheit ziehen und wie oft sie schießen darf, hängt von ihren individuellen Bewegungs- und Kampfpunkten ab: Ein Panzer ist zwar nicht so beweglich wie ein Bomber, kann dafür aber häufiger schießen. Die Missionsziele beschränken sich darauf, eine oder mehrere Städte einzunehmen. Wie bereits bei den Vorgängern ist die Anzahl der dafür erlaubten Spielrunden festgelegt und für einen Anfänger recht knapp bemessen.



Die Übersichtskarte gibt schnellen Aufschluß über die Missionsziele.



Im Hauptquartier werden auf bequeme Weise die Einheiten zusammengestellt.



Das Tutorial ist ein Ausschnitt aus einer Mission – mit hohem Schwierigkeitsgrad.

Wirklich neu an *Panzer General 4* ist „nur" die Oberfläche. Auf den ersten Blick fällt die Grafik auf, die diesmal auch die Landschaften dreidimensional darstellt. Die Geschwindigkeit, mit der sich die militärischen Einheiten über die Spielflächen bewegen werden, läßt sich so auch auf große Entfernung abschätzen. Schön ist die Grafik allerdings nicht geworden, trotz (oder wegen) ihrer Zweckmäßigkeit wirkt sie wie ein Relikt aus vergangenen Tagen. Sofort danach sticht die Benutzeroberfläche ins Auge: Was in den letzten Versionen zu einem Wust an Icons und Schaltern mutierte, ist einer aufgeräumten Befehlsleiste gewichen. Über diese hat man sofortigen Zugriff auf sämtliche Einheiten und deren individuelle Fähigkeiten, auch zeigt sie den voraussichtlichen Erfolg eines Angriffs an.
Neu ist auch das Bonussystem, das dem Panzer-General völlig neue Möglichkeiten eröffnet. Wurde ein Ort erobert, der nicht zu den primären Zielen gehört, wird man mit neuen und besseren Einheiten oder Generälen belohnt. Einzelne Generäle, die sich im Kampf besonders hervorgetan haben, werden mit Medaillen überhäuft und haben in der nächsten Mission zusätzliche Bewegungs- oder Kampfpunkte. Ein Spieler, der seine Generäle gut führt, erhält zusätzliche Medaillen, die er auf beliebige Generäle verteilen kann. Auf diese Weise ist man gezwungen, gut auf seine Einheiten aufzupassen. Kanonenfutter gibt es – ganz im Gegensatz zu den Vorgängerversionen – nicht mehr. Vor allem die Aufräumarbeiten in den Bereichen Grafik und Benutzeroberfläche haben aus *Panzer General 4* ein leicht zugängliches Strategiespiel gemacht. Und das, ohne den eingefleischten PC-Feldherren die Tiefe und den hohen spielerischen Anspruch der Vorgängerversionen zu nehmen. Mit dem unauffälligen Bonussystem, das die alten Veteranenverbände ersetzt, gewinnt das Programm sogar noch einen strategischen Aspekt hinzu.

Harald Wagner ■

STATEMENT



Mit *Panzer General 4* ist SSI eine rundum gelungene Renovierung geglückt: Es wurde eines der anspruchsvollsten und zugleich spielbarsten Runden-Strategiespiele. Sogar Verfechter der Echtzeit-Idee können an dem Programm ihre Freude haben – sofern sie die Geduld aufbringen, das umfangreiche Handbuch zu studieren. Das sogenannte Tutorial besteht nämlich aus einer einzigen Mission und erklärt weder die Bedienung der Oberfläche, noch gibt es Tips zum strategischen Vorgehen. Da ist den Spieldesignern offensichtlich die Motivation ausgegangen – wahrscheinlich nachdem sie gesehen haben, was die Grafiker abgeliefert haben.

SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	4
	AGP	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium II/233, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 190 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 440 MB

VERGLEICHBAR MIT
Panzer General 3D, Battle Isle 3

RANKING

Strategie

Grafik	65%
Sound	70%
Steuerung	82%
Multiplayer	77%
Spielspaß	80%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 90,-

Sinistar Unleashed

Insektenplage

Braucht eigentlich irgendjemand noch eine Neuauflage eines Arcade-Hits aus den 80er Jahren? In Sinistar Unleashed wird versucht, ein veraltetes Spielkonzept mit Hilfe von 3D-Grafik und tonnenweise Spezialeffekten aufzuwerten – mit zweifelhaftem Erfolg.

Schon an der Hintergrundgeschichte merkt man, daß sich hinter *Sinistar Unleashed* nicht unbedingt die originellsten und neuesten Ideen verbergen: Böse Außerirdische wollen die Erde zerstören. Hierzu werkeln sie emsig an der Entwicklung der ultimativen biomechanischen Waffe: dem Sinistar. In einem kleinen Raumschiff kommt Ihnen nun die ehrenvolle Aufgabe zu, möglichst viele Aliens zu vernichten und die Fertigstellung eines Tores zu verhindern, durch das der Sinistar letztendlich in unser Universum treten soll. Sie steuern Ihren Flieger aus der Verfolgerperspektive vorzugsweise mit Joystick oder Gamepad. Zu Beginn verfügen Sie lediglich über einen Standard-Laser, mit dem Sie die feindlichen Wesen, die allesamt aussehen wie Rieseninsekten, Käfer und andere Ekeltiere, attackieren. Durch die Sprengung von Meteoriten, die um Ihr Schiff herum reichlich vorhanden sind, kommen Sie an Energie, Upgrades, Punkteboni und andere Waffensysteme.

STATEMENT

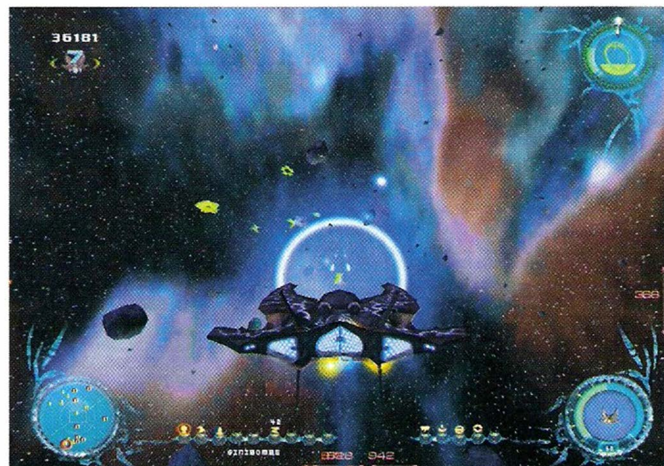


Wie die meisten anderen Arcade-Shooter leidet auch *Sinistar Unleashed* an einem großen Problem: Die erste halbe Stunde macht das knallbunte Ballern großen Spaß. Danach läßt die Faszination trotz des durchgehend hohen Spieltempos und der zahlreichen Effekte deutlich nach. Die Insektenbeseitigung im All eignet sich zweifellos perfekt als kleine Action-Einlage für zwischendurch; um dauerhaft zu motivieren (und das sollte man bei einem Vollpreis-Produkt immerhin erwarten können), fehlt es *Sinistar Unleashed* letztlich aber an Substanz.

Torschlußpanik

Während Sie noch damit beschäftigt sind, Ihr Schiff auf volle Kraft zu bringen und vielleicht ein paar Power-Ups zu ergattern, arbeiten die Aliens an der Fertigstellung des Tores, indem sie Kristalle an dessen Rand anbauen. Schaffen Sie es innerhalb einer bestimmten Zeit, diese zu zerstören, ist damit der Durchgang für den Sinistar verschlossen. Andernfalls müssen Sie sich mit einem Endgegner auseinandersetzen, der sich nur mit den sogenannten Sinibombs töten läßt – und von denen haben Sie leider nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung. Was *Sinistar Unleashed* aus der Masse vergleichbarer Simpel-Shooter heraushebt, ist die exzellente Grafik. Die gegnerischen Bösewichter sind phantasievoll designt; besonders die riesigen Levelbosse sind nichts für Leute mit Insektenphobie. Beeindruckend sind auch die Lichteffekte. Um das giftgrüne Portal herum explodieren permanent feindliche Schiffe; farbige Lichtstrahlen transportieren das Schiff in andere Welten, und Lenkraketen hinterlassen transparente Rauchspuren. Soundtechnisch werden neben unfreiwillig komischen Sprüchen des Sinistar die mittlerweile üblichen Techno- und Industrialtracks geboten.

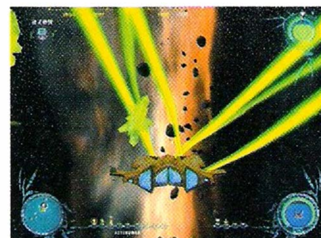
Andreas Sauerland ■



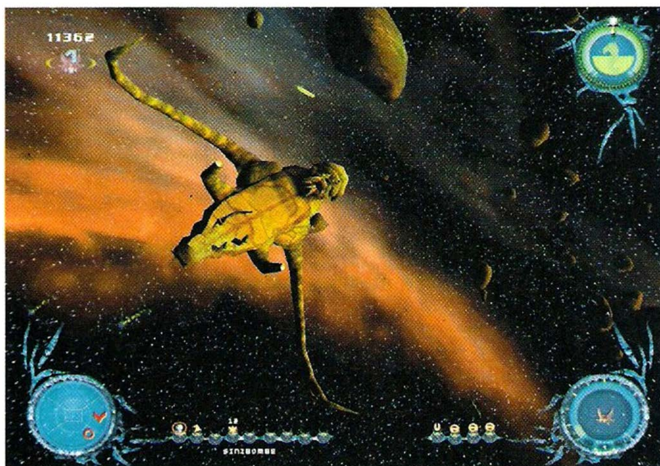
Um seine Waffen auf volle Energie zu bringen, müssen herumfliegende Meteoriten zerschossen werden. Diese geben daraufhin farbige Kristalle frei, die man einsammelt.



Wer den Aliens genug Zeit läßt, um das Tor fertigzustellen, riskiert eine Auseinandersetzung mit dem Sinistar.



Wenn man zu nah an das Tor heranfliegt, bekommt man dessen Fangstrahlen zu spüren, die dem Schiff Energie entziehen.



Besonders die außerirdischen Endgegner wirken wie riesenhafte, mutierte Insekten.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	-
AGP	Internet	-
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium II/ 333, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 370 MB

EMPFOHLEN
Pentium III/ 500, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 450 MB

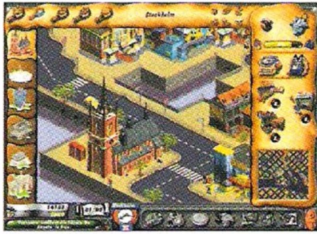
VERGLEICHBAR MIT
Sinistar

RANKING

Action	
Grafik	87%
Sound	79%
Steuerung	78%
Multiplayer	-%
Spielspaß	68%

Spiel	Englisch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	THQ
Preis	ca. DM 80,-

Pizza Mission-CD



Schwedens Hauptstadt zählt zu den zehn neuen Standorten für Ihre Pizzerien.

„Mehr Biss" verspricht Software 2000 im Untertitel des Zusatzpakets zur Pizzabäcker-Wirtschaftssimulation *Pizza Syndicate*. Die Mission-CD bietet genau das, was man von ihr erwartet: zehn zusätzliche Missionen in zehn komplett neuen Städten, darunter Athen, Jerusalem, Bombay, Timbuktu und Oslo. In jeder Stadt entdeckt man die typischen Sehenswürdigkeiten jener Metropolen, für Timbuktu gibt's gar ein komplett neues Grafikset in Form von Lehmhäusern. In den Szenarien gilt es unter anderem, ein Szene-Restaurant in Hollywood zu betreiben und der Konkurrenz die wohlhabenden Promi-Gäste abzuluchsen. Auch die Olympischen Spiele in Seoul stellen Pizzeria-Chefs vor neue Herausforderungen. Spielerisch ist in der Welt der Pizza-Erfinder und Mafia-Paten alles beim alten geblieben: Restaurants einrichten und Teigfladen belegen macht nach wie vor einen Heidenspaß, doch die konfuse Benutzeroberfläche und einige deplaziert wirkende Actionspielchen (Lager ausrauben, Verfolgungsjagden) verderben etwas den Appetit. Auf Anregung der Spieler hin gibt es jetzt die Möglichkeit, Pizza-Rezepte abzuspeichern, um sie an anderen Standorten auszuprobieren oder mit Freunden auszutauschen. Doch wie bei so vielen Add-Ons gilt auch in diesem Fall: Nur ausgesprochene Fans des Spiels werden damit glücklich. Aufgrund der marginalen Änderungen gegenüber dem Originalspiel schneidet die Zusatz-CD auch wertungstechnisch kein „Bißchen" besser ab. (pm) ■

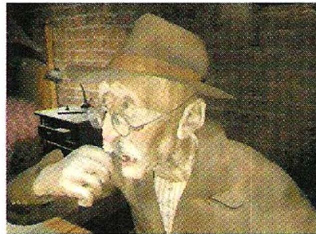
RANKING

Spielspaß 75%

INFO

Software 2000, Wirtschafts-simulation, Preis: ca. DM 30,-

Amerzone



Schön animierte Gesichter befinden sich vor sterilem Hintergrund.

Amerzone macht weiter, wo das sterile *Riven* aufgehört hat: In einer deprimierend kalten Welt, beherrscht von im Kreis drehbaren Standgrafiken, sphärischen Klängen und mysteriösen Begebenheiten. Gleich zum Auftakt haucht Ihnen ein Sterbender seinen letzten Wunsch entgegen: In einem versteckten Land auf dem amerikanischen Kontinent sollen Sie Unrecht wiedergutmachen, für das er vor Jahrzehnten die Verantwortung trug. Was folgt, ist eine Gratwanderung zwischen Wahn und Wirklichkeit, zwischen Konflikten im Bewußtsein und Auseinandersetzungen mit einem greifbaren Tyrannen. Damit die Geschichte in Fahrt kommt, müssen merkwürdig lange Briefe gelesen, Sicherheitscodes dechiffriert und Schalter in der richtigen Abfolge umgelegt werden – sprich: Alles beim alten in der Sparte. Sogar in puncto Handhabung. Einen Vorteil hat *Amerzone* jedoch gegenüber der Konkurrenz: Der französische Comic-Künstler Benoît Sokal hinterließ im Spiel eindrucksvolle Pinselspuren und verstand es, seinen kultgewordenen Stil grafisch umzusetzen. Die Charaktere sind detailliert gezeichnet, ihre Gesichter superb animiert. Allerdings hätte sich der gute Mann auf diesen Beitrag auch beschränken sollen. In seiner Funktion als Designer bringt er mit *Amerzone* keine Bewegung ins Genre, obwohl die verträumte Hintergrundstory eigentlich eine prächtige Plattform für spielerisch neue Impulse hätte bieten können. Schade um die Comic-Umsetzung! Daraus hätte man weit Spannenderes formen können. (tb) ■

RANKING

Spielspaß 48%

INFO

Microids, Adventure, Preis: ca. DM 80,-

Der Orient, Schoß verschleierter Schönheiten und traditionellste Kaffeequelle der Welt. Dieser Tage wird er zum dritten Mal in zehn Jahren Schauplatz einer nervenaufreibenden Treibjagd durch fallenreiche Palastgänge: Der persische Thronfolger ohne Namen kehrt zurück, um Rynn und Lara säbelbewehrt Gehorsam zu lehren.

Prince of Persia 3D

Prince on Tour

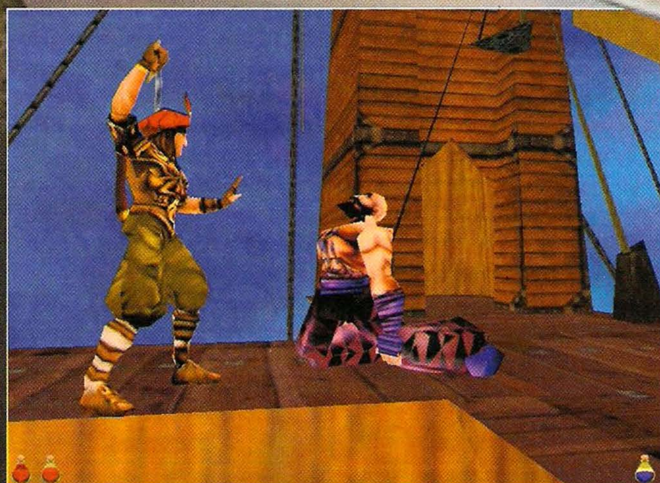
Als Jordan Mechner 1989 das erste Turbanabenteuer inszenierte, prägte er mit seinen Einfällen Strukturen, die noch heute gelten. Für die *Tomb Raider*-Reihe etwa, für *Drakan* oder für *ShadowMan*. Der jugendliche Spielheld mußte damals innerhalb einer in Echtzeit verrieselnden Stunde aus dem Kerker einer Magierburg bis in deren Turmspitze gelangen, um seine Verlobte vor dem Zugriff des unsauberen Hausherren zu bewahren. Im Laufe der Wanderung stieß er nicht nur auf waffenstarrende Wächter, sondern gleichfalls auf ausgeklügelte Fallensysteme und schwer durchschaubare Labyrinthpassagen. Fechtduelle und Sprungkapriolen waren an der Minutenordung. Hauptsächlich sammelte das Spiel durch seine Geschwindigkeit, seine eingängige Bedienung und die geistreich gestalteten Leves Sympathiepunkte. Mittlerweile hat Urdesigner Mechner zwar nur noch beratende Funktion im Rahmen der Entwicklung, aber Hersteller Red Orb ist der Vorlage über weite Strecken freiwillig treu geblieben. Von einer Änderung abgesehen, versteht sich: der obligatorischen Einbeziehung der dritten Dimension.

Sagen nicht hinterfragen

Wirklich schöne Märchen, so ist in Kinderaugen zu lesen, zeichnen sich nicht durch literarische Perfektion, sondern, auch durch einfach gestrickten Phantasiereichtum aus. Und in dieser Hinsicht beweist Red Orb Talent – selbst wenn der Auftakt noch dröge wirkt: Sultanbruder Assan ist von Neid und Haß erfüllt. Seinem entstellten Stammhalter war eigentlich die Hand einer zierlichen Prinzessin versprochen. Die jedoch entschied sich eigenmächtig



Tigerliebe? Rugnor leidet wegen seines Aussehens unter Komplexen. Im Finale geht es trotzdem ums Ganze: Wer den anderen von der Plattform treibt, bleibt.



Obwohl die Kämpfe mit scharfen Waffen ausgetragen werden, befleckt den Bildschirm kein einziger Tropfen Blut. Was dem Fechtvergnügen keinen Abbruch tut.

IM VERGLEICH

- Drakan
- ShadowMan
- Tomb Raider 3
- Prince of Persia 3D
- Legacy of Kain: Soul Reaver

Prince of Persia 3D steht der Referenzklasse hauptsächlich im Feintuning nach. Was ihn früher auszeichnete, läßt er heute vermissen: pure Rasanz. *Drakan* schwebt dagegen dank des Drachens über allen Wertungswolken, ebenso wie der atmosphärisch unerreichte *ShadowMan*. Das vieldiskutierte Thema *Tomb Raider* wird bei Erscheinen des vierten Teils wieder aufgegriffen; Nummer 3 muß sich derweil jedoch geschlagen geben. *Soul Reaver* schließlich geht in der durchschnittlichen Masse still und heimlich unter.

Referenzklasse · Oberklasse · Gehobene Mittelklasse · Mittelklasse · Unterklasse

dafür, lieber den muskelbepackten, makellosen persischen Herrschersohn zu ehelichen. Grund genug für eine ausartende Familienfehde! Sultan wie Prinz werden während einer Bauchtanzshow hinter orientalische Gardinen befördert, während man die Frau des Anstoßes in unbekannte Gefilde verschleppt. So weit, so kitschig. Als der Prinz im Kerker wieder zu Bewußtsein kommt, erschwert ihm ein arger Makel die Flucht. Seiner Waffen entledigt, bleiben ihm nur die leisen Sohlen als Hilfsmittel. Der Turbanmann deckt einen versteckten Weg aus der Zelle auf und schleicht vorsichtig über die Kerkerflure, wann immer die abseits stehenden Wachposten etwas unaufmerksam sind. Von Mitgefangenen nimmt er in dieser Phase Ratschläge entgegen. Erst etwa eine Viertelstunde später läßt er einem unbedarften Wärter eine zentnerschwere Kiste von oben entgegensegeln – und wird wieder zum furchtlosen Krummsäbelschwinger. All das längst unter der direkten Regie des Spielers.

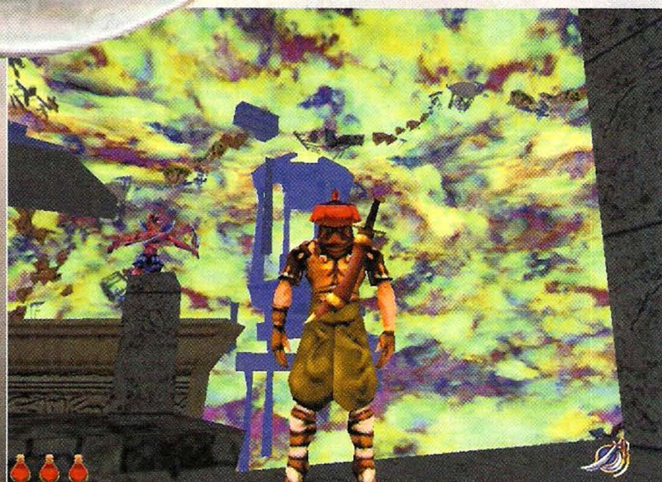
Spartanischer Perser

Die Steuerung unterscheidet sich nur marginal von dem, was Sie dank Lara Croft gewohnt sind. Über die Cursortasten wird der Prinz dirigiert. Er kann zur Seite ausweichen, springen, klettern, sich ducken und an Kanten festklammern. Halten Sie „Enter" niedergedrückt, aktivieren Sie darüber hinaus eine in vier Achsen schwenkbare Kamera mit der Aufgabe, verdeckte Objekte ins Blickfeld zu rücken. Praktische Auswirkungen hat diese Funktion auf den allgegenwärtigen persischen Fallenteppichen, die Fleischwölfe, unerhofft hochfahrende Stahlspitzen, Guillotinen, Abgründe oder Feuergruben zu einem fröhlichen Allerlei verbinden und Ihnen einiges an Geschick abverlangen. In welche Richtung Sie mit welcher Kraft von einem Plateau abspringen oder wo und wann Sie sich von einem Vorsprung lösen müssen, ermitteln aufmerksame Rundblicke. Das zweite Herz des Spiels pulsiert im Kampfbereich. Nähert sich der gejagte Hochadel einer aggressiven Gestalt, zieht er auf Ihren Befehl nach Lust und Logik ein passendes Instrument hervor. Neben dem Standardsäbel besteht die Chance, daß Sie beizeiten einen Speer, kurze Doppelklingen oder einen Bogen finden, wobei sich die dazugehörigen Pfeile an seltenen Schreinen extra mit magischer Energie versehen lassen. Gelegentlich sind Sie deswegen imstande, Gegner aus der Distanz zu bannen, abzufackeln oder von ihrer Seele Besitz zu ergreifen, sprich: sie zu steuern. Beginnt eine Reiberei, fährt die Kamera automatisch an seine Majestät heran – Schnitt, Kampfsequenz. Im Gegensatz zu *Tomb Raider* sind die Übergänge nicht fließend, was den Ablauf verlangsamt, aber exakt der Philosophie der Designer entspricht: Trotz der neuen Raumdimension ist das alte Arcade-Flair erhalten geblieben. Attacken können Sie über beide Flanken oder durch

KÖNIGLICHER AKTIONÄR

1 Die Brücke zum Elfenbeinturm ist hochgezogen. 2 Zusätzlich wird der Prinz von einem Wachturm aus mit Pfeilen beschossen. 3 Er sucht sich also einen beschwerlichen Kletterpfad über Mauern und überwindet diverse Fallen, 4 um den Schützen von der Plattform zu scheuchen. 5 Er selbst koordiniert seinen Sprung besser und landet im Pool, so daß er dem Leichnam Pfeil und Bogen entreißen kann. 6 Ein Fernschuß in die Mechanik zwingt die Brücke schließlich zur Kapitulation.





Über den Wolken muß die Gefahr grenzenlos sein: Die schwebenden Ruinen zählen zu den abgedrehtesten Szenerien. Im Land der Märchen ist eben alles möglich.



Dieses seltsame Konstrukt fliegt kilometerweit in der Höhenluft und zwingt den Spieler zu zahlreichen Drahtseilakten. Nur kletternd können Sie vorankommen.

die Mitte starten, indem Sie jeweils eine von drei frei belegbaren Tasten drücken. Auf jeden Angriff sind so flexible Reaktionen möglich. Zu seinem Schutz bedient sich der Prinz einer Standardparade sowie dreier Körpertäuschungen (ausgelöst durch „Shift" plus Schlagvariante) – ohne daß er, wie Madame Croft, akrobatische Ausweichmanöver vollführen könnte. Die Handlungsvielfalt hat einen Grund: Konfrontiert mit den 30 unterschiedlichen Opponenten, müssen Sie ständig neue Taktiken erproben. Verharrt beispielsweise ein Wächter mitten in der Bewegung regungslos, bedeutet das nicht zwangsläufig, daß dieser geistig minderbemittelt ist. Im Gegenteil wartet da wahrscheinlich einer mit Engelsgeduld auf Konterchancen. Vorsicht ist also angebracht, Übermut tötet – obwohl Ihnen im gesamten *Prince of Persia*

TESTCENTER — Prince of Persia 3D

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/ 333			PentiumIII/ 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2 *1	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo Banshee *1	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo3 *1	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rage 128	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT2 Ultra	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 1.024x768

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/ 333			PentiumIII/ 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo Banshee *1	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo3 *1	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rage 128	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT2 Ultra	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

DIRECT3D

Erst ab der mittleren Auflösung wird dem Pumphosen-Prinzen ein optisch wirklich ansprechender Auftritt zuteil.


640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte

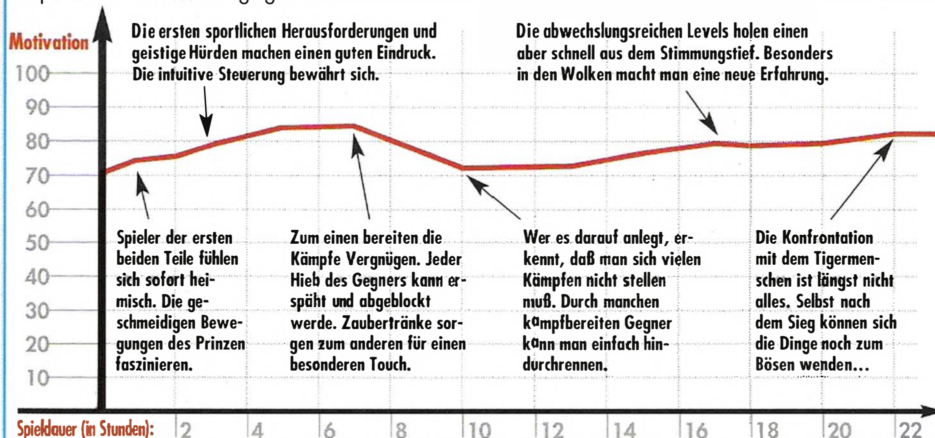

1.024x768 Bildpunkte

TUNING

Leider bietet *Prince of Persia 3D* nur eine Installationsgröße an, so daß man den ungewöhnlich langen Ladezeiten nicht entgehen kann. Auch Einstellungsmöglichkeiten für die Grafik sucht man vergebens: Die Regelung übernimmt eine mangelhafte, dynamische Routine automatisch. Wenn Sie die Auflösung ändern, muß das Spiel komplett neu gestartet werden, damit es sich darauf einstellt.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Prince of Persia 3D gelingt es, das gleiche Spielgefühl zu erzeugen wie seine zweidimensionalen Vorgänger. Gegner und Kletterwände sind durchdacht in Szene gesetzt, aber niemals unüberwindbar. Nur: Ein wenig mehr Inspiration hätte dem Titel gutgetan.



TREIBER & BUGS

Prince of Persia 3D stellt hohe Anforderungen an den Rechner, und wenn Sie nicht mindestens 64 MB Hauptspeicher installiert haben, werden Sie dem Königssohn bei seinen Abenteuern gleich überhaupt nicht beistehen können. Von der Minimalkonfiguration des Herstellers sollten Sie sich ferner nicht täuschen lassen: Ohne einen Pentium II kommt beim Spielen keine rechte Freude auf. Der Grund: hohe Polygonzahlen und große Sichtweiten. Immerhin ist ein Patch, der die Performance auf schwachbrüstigen Systemen steigern soll, bereits in Arbeit. Bei Verfügbarkeit finden Sie ihn auf unserer Cover-CD.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- \+ Der bezaubernde Charme der ersten Teile ist komplett erhalten geblieben
- \+ Aus simplen Mitteln hat Red Orb ein phantastisches Märchen gestrickt
- \+ Die lebensechten Animationen sämtlicher Charaktere sind Güteklasse A
- \+ Gut konzipierte, lösbare Kletter- und Sprungpassagen für jedermann
- \+ Einfallsreiche und klassische Rätselchen wechseln sich angenehm ab
- \+ 30 unterschiedlich agierende, besiegbare Gegnertypen fordern Flexibilität
- – Trennung zwischen Kampf und Erkundung: Rasanz geht verloren
- – Westliche Ohren sind schnell genervt von Orientmusik
- – Grafikengine bringt verhältnismäßig langsame Resultate
- – Keine spektakuläre Abgrenzung vom Genrerest: Etwas bieder



3D kein unbesiegbarer Übermensch vor die Klinge kommen wird.

Hasch mich!

Zusätzlich haben sich die Designer den Kopf darüber zerbrochen, wie man Konfrontationen ganz aus dem Weg gehen kann. So finden sich zum Beispiel ab und an Tränke, die dem Prinzen ein tarnendes Antlitz verleihen. In anderen Fällen kann er sich kletternd vorbeistehlen, wenngleich diese Aktionen oft nur vergebliche Liebesmüh sind. Manche Gegner springen nämlich derartig langsam auf den Prinzen an, daß er unverschämt um Sie herumtänzeln kann, ohne verletzt zu werden. Was die Rätsel anbelangt, bleibt das Spiel vergleichsweise harmlos. Ohne zu überfordern, lockern sie das Geschehen nach klassischem Muster auf (vgl. Kasten „Königlicher Aktionär"). Mit dabei: Plattenrätsel, Schlüsselfahndungen und das Finden alternativer Wege zu Land und zu Wasser. Kreatives Potential ist vorhanden – man denke an den Zauber zur Kontrolle über Feinde – zeigt sich jedoch nur in Ausnahmefällen. Das fünfzehnteilige Sortiment weitläufiger Levels macht im übrigen eine ausnehmend abwechslungsreiche Figur. Die Highlights: ein Observatorium mit mächtigen Zahnrädern, ein Luftschiff, zwielichtige Hafengebiete, Abwasserkanäle sowie Tempel und Höhlentrakte. Grafisch spaltet *Prince of Persia 3D* die Lager. Während die Animationen einen extrem realistischen, geschmeidigen Eindruck machen, zieht sich die Umgebungsgrafik mitunter etwas zäh dahin, und die gebotenen Lichteffekte kommen über das heutige Normalmaß nur selten hinaus – dafür ist die Sichtweite enorm.

Thomas Borovskis ■

EVOLUTION

Drei Generationen im Vergleich, von oben nach unten: *Prince of Persia 1* erschien 1990 für den PC und trumpfte mit Animationen auf, die Mechner Bewegungsfolgen seines Bruders nachempfunden hatte. Teil 2 wies eine deutlich verbesserte Grafik auf und rettete den alten Charme, obwohl Mechner nicht mehr als Hauptverantwortlicher eingegriffen hatte. Der mit Part 3 gelungene Quantensprung ist offensichtlich.







STATEMENT



Nostalgie zeichnet weich. Weil ich zu Beginn mit einer Gehirnhälfte noch bei den alten Teilen weilte, fiel es dem Prinzen unverhältnismäßig leicht, mich für seine neuen Taten einzunehmen. Ablauf und Spielgefühl sind deckungsgleich; die Rätselparts und die Zauberelemente heben die Qualität noch an, Story und Atmosphäre begeistern. Dennoch fällt der Titel im Vergleich mit den Referenzen ab. Zwar sind die Kämpfe wegen der unterschiedlich agierenden Feinde spannend, doch raubt die klare Trennung zwischen Hüpf- und Fechtphase dem Spiel zuviel Geschwindigkeit. Außerdem verdirbt es den Charakter, an Gegnern (ohne Tricks) einfach unbeschadet vorbeispurten zu können. Der Prinz schlägt sich tapfer. Nur durfte man vom ehemaligen Pionier des Genres eben spürbarere Impulse erwarten.

STATEMENT



Eigentlich kann ich Remakes alter 80er-Jahre-Klassiker so langsam nicht mehr sehen – trotz meiner anfänglichen Skepsis bildet der Prinz von Persien in dieser Hinsicht aber eine lobenswerte Ausnahme. Die Grafik ist insgesamt gesehen zwar lediglich gehobener Durchschnitt, dafür schaffen es die zahlreichen, abwechslungsreichen Kämpfe aber schon nach kurzer Zeit, einen in den Bann zu ziehen. Gestört hat mich neben einigen kleinen technischen Mängeln nur die klare Trennung zwischen Kampf- und Adventure-Elementen, die den Spielverlauf immer wieder bremst. Ansonsten ist *Prince of Persia 3D* rundum gelungen und empfehlenswert – auch für Leute, denen beim Gedanken an die Vorgänger nicht direkt Tränen der Nostalgie in die Augen steigen.

SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	
●	3Dfx Glide	Netzwerk	
●	AGP	Internet	
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 233, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 390 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 390 MB

VERGLEICHBAR MIT
Drakan, Tomb Raider

RANKING

Action-Adventure	
Grafik	80%
Sound	78%
Steuerung	81%
Multiplayer	– %
Spielspaß	80%

Spiel	Englisch
Handbuch	Englisch
Hersteller	TLC
Preis	ca. DM 90,-

Soul Reaver – Legacy of Kain

Tanz der Vampire

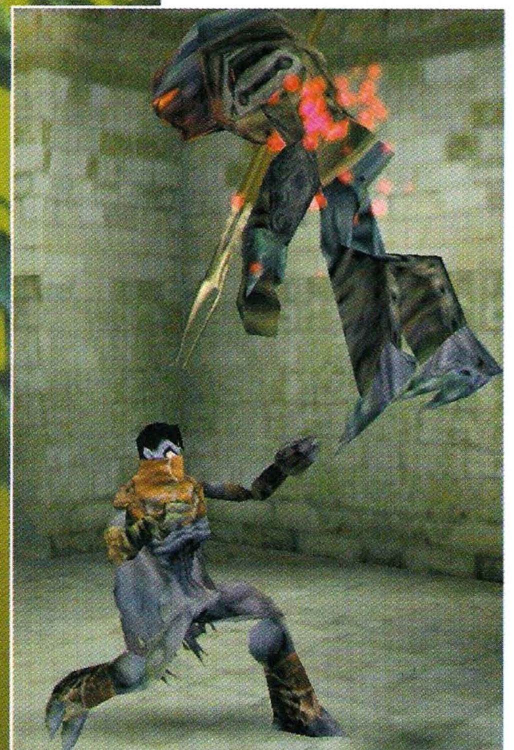
Auf der PlayStation sorgt Eidos' düsteres Epos um einen gefallenen Vampir namens Raziel schon seit einiger Zeit für Aufregung. Die hymnischen Kritiken und absoluten Höchstwertungen in der Fachpresse erwecken auch für die PC-Umsetzung große Erwartungen – zumal erst im letzten Monat Drakan und Shadow-Man die Meßlatte für gute Action-Adventures noch ein ganzes Stück höher gehängt haben.

Adaptionen von Konsolenspielen war es bislang nur sehr selten vergönnt, auch auf dem PC Erfolge zu feiern. Selbst gelungenere Umsetzungen wie die beiden *Turok*-Folgen verkauften sich bestenfalls durchschnittlich und fielen in der Gunst des Publikums weitgehend durch. Dies soll sich mit *Soul Reaver* nun ändern – das vampireske Action-Adventure wurde parallel für alle Formate entwickelt und soll nun sowohl in der Konsolen- als auch der PC-Gemeinde für Furore sorgen.

Die Geschichte beginnt originell: Held Raziel ist ein Vampir, der einen entscheidenden Fehler begangen hat: Er hat sich schneller weiterentwickelt als sein Herr und Meister, der auf den bezeichnenden Namen Kain hört. Während dieser nämlich noch darauf wartet, daß ihm als letzter Schritt in der Vampir-Evolution Flügel wachsen, verfügt Raziel schon über ein Paar respektabler Schwingen.

Flügel-Kämpfe

Um den hierdurch provozierten Macht- und Autoritätsverlust zu verhindern, läßt Kain den flügge gewordenen Blutsauger in einen riesigen, bodenlosen Abgrund stoßen und hofft, dadurch das Problem be-



Um seine Gegner endgültig zu besiegen, muß Raziel zu drastischen Mittel greifen: Hier pfählt er effektvoll seine Feinde.

seitigt zu haben. Doch Raziel überlebt – wenn auch schwerverletzt mit zerfetzten Flügeln und fehlendem Unterkiefer. Fortan auf Rache sinnend, macht er sich auf den Weg zu seinem Peiniger.
Spielerisch bewegt sich der Vampir hierbei auf Terrain, das auch Lara Croft mittlerweile dreimal erfolgreich betreten hat: *Soul Reaver* ist ein reinrassiges Action-Adventure mit diversen Hüpf- und Klettereinlagen, Fallen, Kistenrätseln und Schaltern, die verborgene Durchgänge öffnen. Die zahlreichen Schergen Kains, die sich dem Held auf seinem Weg entgegenstellen, können wahlweise mit herkömmlichen Waffen wie Speeren, Lanzen oder Schwertern sowie (in späteren Teilen des Spiels) mit der Kraft der Magie besiegt werden. Was zunächst erscheint wie eine mäßig originelle Kreuzung aus *ShadowMan* und *Heretic 2*, gewinnt im Laufe des Spiels vor allem durch die charakteristischen Eigenschaften und Fähigkeiten Raziels durchaus einige originelle Aspekte. Eines der interessantesten Features in *Soul Reaver* ist die Möglichkeit, zwischen zwei parallel existierenden Welten zu wechseln: In der Spektralebene, in der Raziel seine Reise beginnt, ist es ihm beispielsweise nicht möglich, irgendwelche materiellen Gegenstände

IM VERGLEICH

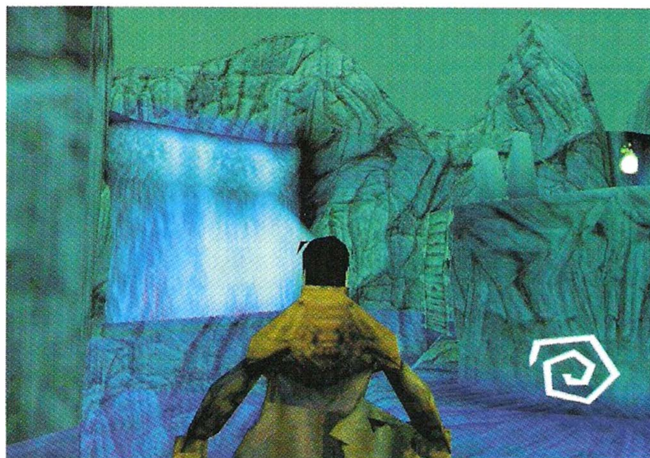
- Drakan
- ShadowMan
- Tomb Raider 3
- Soul Reaver
- Asghan

Auf der PlayStation hat *Soul Reaver* es aus dem Stand geschafft, sich an die Spitze der Genre-Referenzen zu katapultieren. Auf dem PC dagegen ist die Konkurrenz momentan einfach zu groß: Sowohl *Drakan* als auch *ShadowMan* bieten neben einer besseren Grafik und einer benutzerfreundlicheren Steuerung auch im Gameplay einfach mehr Abwechslung. Trotzdem bewegt sich *Soul Reaver* noch klar in der Klasse der empfehlenswerteren Spiele – im Gegensatz zum gänzlich ungenießbaren *Asghan*.

Referenzklasse · Oberklasse · Gehobene Mittelklasse · Mittelklasse · Unterklasse



Die Story wird durch mit der Engine erstellte Filmsequenzen weitererzählt.



Die Landschaften, in denen der Vampir Raziel sich herumtreibt, wirken enttäuschend eckig und farbarm. Lediglich die zahlreichen Lichteffekte können beeindrucken.



Durch diese Tore gelangt Raziel auf schnellem Weg in verschiedene Gebiete der Welt. Sie funktionieren als Abkürzungen zwischen den einzelnen Spielabschnitten.

MONSTER



Die über 20 Gegnertypen sind phantasievoll gestaltet, grafisch aber sehr grob ausgefallen.

HAUPTFIGUREN

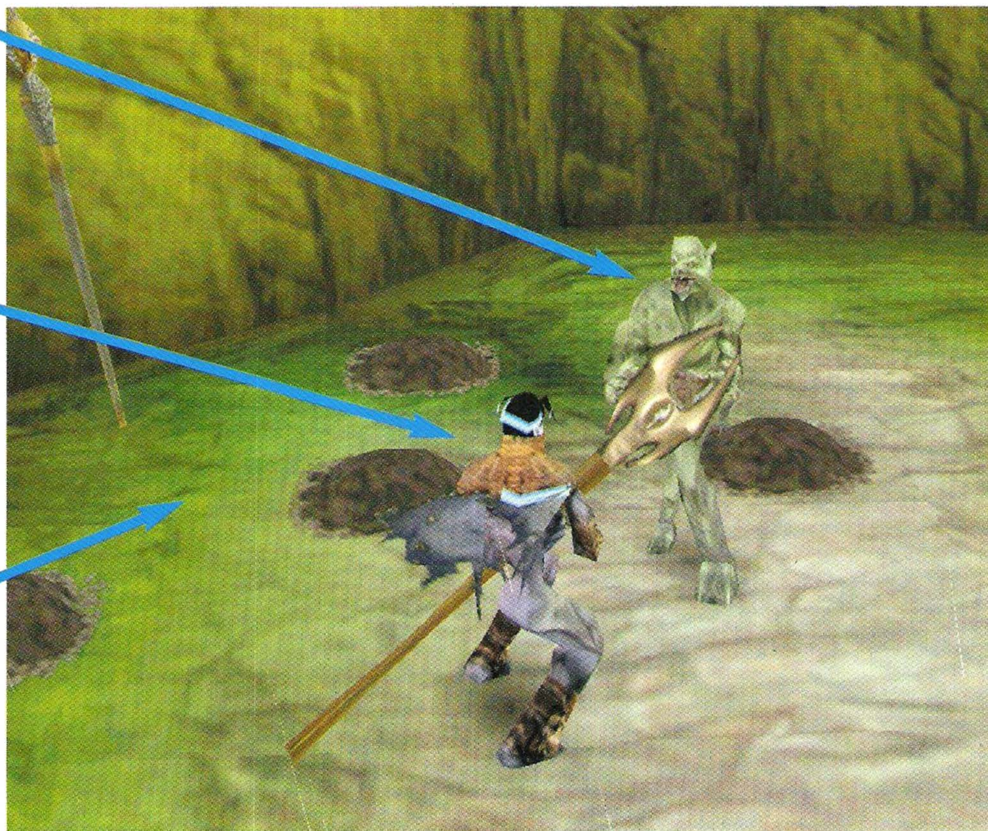


Auch bei der grafischen Qualität der Hauptfiguren haben *Drakan* und *ShadowMan* die Nase vorn.

LANDSCHAFT



Bis auf einige Lichteffekte hinkt *Soul Reaver* auch bei der Landschaftsdarstellung hinterher.



TESTCENTER — Soul Reaver

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 333			Pentium III 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo Banshee	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo3	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rage 128	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT 2 Ultra	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 333			Pentium III 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo Banshee	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo3	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rage 128	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
TNT 2 Ultra	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar

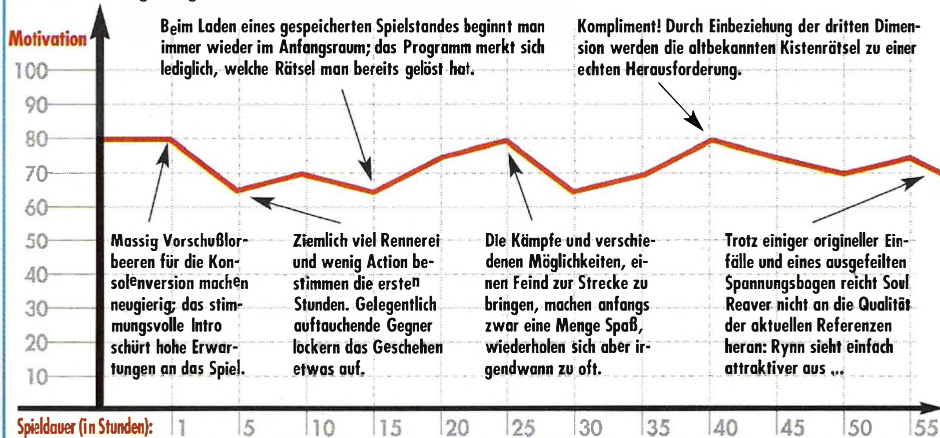
Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

TUNING

Beim Tuning kann *Soul Reaver* seine Konsolenherkunft nicht ganz verbergen. Das Spiel bietet so gut wie keine Einstellmöglichkeiten um die Performance zu verbessern. Dies ist aber nicht nötig, da schon auf etwas betagteren Systemen noch ein flüssiger Spielablauf möglich ist.

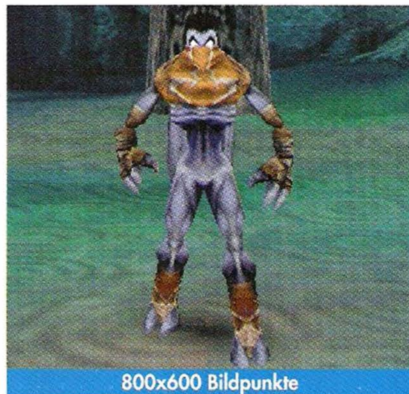
DIE MOTIVATIONSKURVE

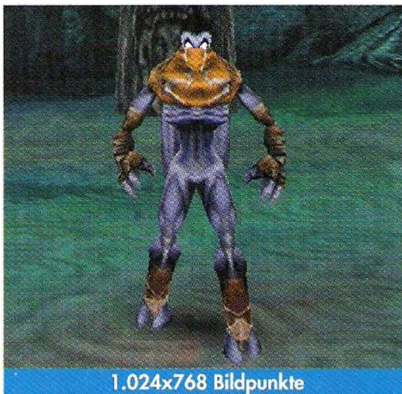
Soul Reaver ist einfallsreich und kann vor allem bei den originellen und komplexen Kämpfen überzeugen. Leider drücken sowohl Steuerung als auch das für PC-Spiele einfach ungeschickte Speicherpunkt-System die Motivation langfristig sehr.



DIRECT3D

Im Software-Modus ist *Soul Reaver* nicht nur ausgesprochen pixelig, sondern auch im puncto Performance so gut wie unspielbar. Doch selbst mit einem 3D-Beschleuniger sollten Sie die Auflösung so hoch wie möglich einstellen; hierdurch kommen Sie zumindest in den Genuß einiger schöner Licht- und Transparenzeffekte.


800x600 Bildpunkte


1.024x768 Bildpunkte


1.280x1.024 Bildpunkte

TREIBER & BUGS

Soul Reaver ist leider ein unerfreulicher Fall für diese Rubrik. Wie auch schon viele andere Spiele, die eine Third-Person-Perspektive verwenden, weist auch *Soulreaver* einige häßliche Clipping-Fehler auf. Daß manchmal die Tastaturbelegung „vergessen" wird, ist - gemessen an der Tatsache, daß auch Spielstände verschwinden - fast schon eine Kleinigkeit. Der Hersteller hat aber versprochen, diese Fehler noch zu beseitigen.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- \+ Ein charismatischer Held in einer spannenden Hintergrundgeschichte
- \+ Temporeiche Kämpfe mit Fackeln, Lanzen und Speeren
- \+ Hohe Rätseldichte durch zwei gleichberechtigte Parallelwelten
- \+ Stellenweise nette Lichteffekte bei Zaubern und Weltenwechsel
- \+ Einfallsreiches Leveldesign und große, komplexe Spielwelten
- − Sich ständig wiederholende Hintergrundmusik, die nach kurzer Zeit nervt
- − Grob dargestellte Monster und unterdurchschnittliche Animationen
- − Langatmiger Spielverlauf durch ungeschickte Speicherfunktion
- − Unzuverlässige, stellenweise schlecht koordinierte Kameraführung

bei sich zu tragen. Auch Gegner sind hier zunächst Mangelware; nur kleine Gnome machen ihm das Leben schwer, können aber schnell durch einige gezielte Klauenhiebe besiegt werden. Hat Raziel die Plagegeister schließlich beseitigt, kann er sich ihre Seelen einverleiben – als mutierter Vampir dürstet es ihn nämlich nicht mehr nach Blut, Energie gewinnt er vielmehr durch die Geister seiner getöteten Gegner. Hat er genug Lebenskraft gesammelt, kann der Untote in die zweite Dimension wechseln: In der materiellen Ebene hat er es dann mit handfesten Gegnern zu tun, die ihm ordentlich zusetzen. Die Kämpfe laufen meist auf kurze Distanz ab – Raziel kann die Schergen Kains sowohl mit bloßen Klauen als auch mit Speeren oder Lanzen attackieren. Sind solche Waffen gerade nicht in der Nähe, kann er sich auch mit Hilfe von Fackeln oder herumliegenden Felsbrocken wehren.

Doppelt getötet hält besser

Bei sämtlichen Kämpfen hat der Weltenwanderer jedoch ein Problem: Selbst der härteste Klauenschlag vermag lediglich die Vampire, Zombies und Untiere kurzzeitig außer Gefecht zu setzen. Um die Monster endgültig von ihren Seelen zu trennen, bedarf es härterer Maßnahmen: Wie aus unzähligen Filmen und Büchern bekannt, haben Untote eine gewisse Abneigung gegen Licht, Wasser und Holzpflöcke. Dies kann sich Raziel zunutze machen, indem er feindlich gesonnene Artgenossen nicht direkt angreift, sondern in eine mit Licht durchflutete Ecke lockt oder ihnen besagte Pflöcke ins Herz rammt. Erst dann sind die Fieslinge endgültig besiegt. Grafisch ist *Soul Reaver* eine zwiespältige Angelegenheit: Während einzelne Lichteffekte durchaus beeindrucken können, sind viele Monster sehr grob designt und bestenfalls durchschnittlich animiert. Das größte Problem des Spiels liegt in seiner Steuerung: Besonders bei Sprüngen agiert Raziel ausgesprochen ungenau. Gleichzeitig vollführt die Kameraführung bei Kämpfen ungeahnte Kapriolen und verliert dabei sogar gelegentlich den Helden und seine Gegner, so daß man permanent die Perspektive von Hand justieren muß. Diese Mankos, kombiniert mit der Tatsache, daß man durch ein ausgesprochen ungünstig gelöstes Speicherpunktsystem nach jedem Ableben große Teile der schon bekannten Strecke wieder und wieder ablaufen muß, ergeben nach kurzer Zeit einen recht hohen Frustrationsfaktor.

Andreas Sauerland ■



Ihren Helden steuern Sie aus der Verfolgerperspektive durch die riesigen Welten. Leider agiert die automatische Kamera nicht immer so akkurat wie in diesem Fall.

Während Raziel seine Gegner zunächst nur mit seinen Klauen angreifen kann, verfügt er schon nach kurzer Zeit über bessere Möglichkeiten: Lanzen, Speere, Schwerter und sogar Magie gehören zu den Waffen, mit denen er die Schwächen seiner Gegner ausnutzt.

In den meisten Fällen ist die Künstliche Intelligenz der Gegner recht simpel gestrickt: Oft reagieren sie erst, wenn Raziel in ihre Nähe kommt, und attackieren ihn dann, indem sie direkt auf den Vampir zulaufen.



Die überall in den Gängen hängenden Fackeln können nicht nur als Sichthilfe, sondern auch als tödliche Waffe gegen lichtscheue Monster eingesetzt werden.

STATEMENT

Bei einem Action-Adventure über Vampire sollte man so etwas ja eigentlich nicht vermuten, aber *Soul Reaver* erscheint in der PC-Version erschreckend blutleer. Zugegeben: Die Kämpfe sind durch die verschiedenen Tötungsmöglichkeiten sehr originell und auch das Leveldesign kann überzeugen. Auf der anderen Seite wird aber selbst der motivierteste Vampirjäger schnell der Sache überdrüssig, wenn er dieselbe enervierende Hüpforgie zum sechsten Mal wiederholen muß, weil die ungenaue Steuerung exakte Sprünge zu einer reinen Glückssache macht und der nächste Speicherpunkt noch Meilen entfernt ist. Insgesamt ist *Soul Reaver* durch seine dichte Atmosphäre, den originellen Charakter und einige witzige Ideen im Gameplay eine lohnende Anschaffung für Fans düsterer Unterhaltung – der revolutionäre Superhit wie auf der PlayStation ist es aber sicherlich nicht.

STATEMENT

Soul Reaver läßt einen Großteil seines Potentials ungenutzt im Boden versickern. Die dunklen Legenden im Hintergrund, der gequälte Hauptdarsteller, die intelligenten Rätsel mit den Dimensionswechseln – beinahe hätte mich all das begeistert. Leider ließ Eidos jedoch eine antike Weisheit der Branche außer acht: Wuchte Konsolentitel niemals im Maßstab 1:1 auf die Ebene der PCs. Die Steuerung reagiert schwerfällig und träge, als würde ein Elefant über Hügelketten geschoben. Die Animationen Gabriels rangieren weit unter der Oberklasse, und arge Konzeptfehler haben mir beizeiten den Spielspaß vergällt: Stürzt Ihr Dämon etwa mit gezückter Edelwaffe in tödliches Wasser, so geht das Instrument unwiderruflich verloren. Das ist logisch, zugegeben. Doch läßt es den Motivationspegel rasant dem Gefrierpunkt entgegenstürzen …

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
●	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 390 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 450 MB

VERGLEICHBAR MIT
Tomb-Raider-Reihe, ShadowMan

RANKING

Action-Adventure

Grafik	78%
Sound	73%
Steuerung	62%
Multiplayer	-%
Spielspaß	76%

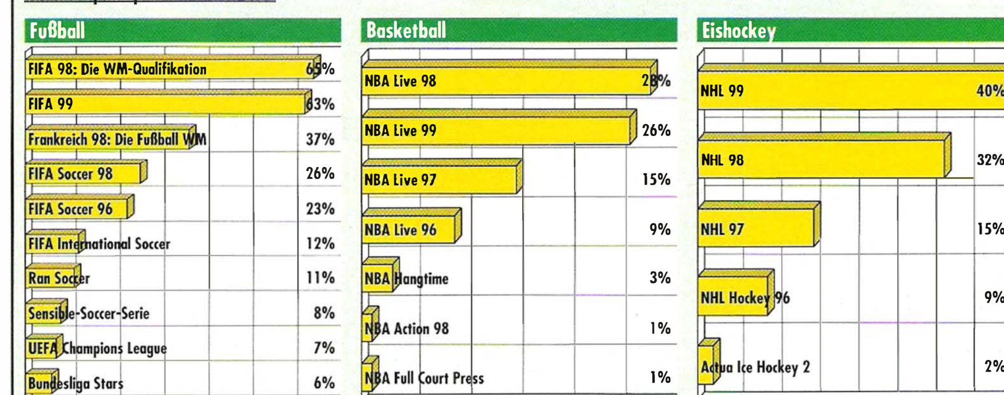
Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Eidos
Preis	ca. DM 80,-

Feedback Sportspiele

Die aktuelle Sportstudie

Wenn es noch eines Beweises bedurft hätte, daß kein anderes Genre so sehr von einem einzigen Hersteller beherrscht wird wie das der Sportspiele, dann würde unsere aktuelle Feedback-Umfrage ihn erbringen: EA Sports setzt jene Maßstäbe, an denen sich alle anderen orientieren und an denen alle Neuerscheinungen gemessen werden. Was aber nicht bedeutet, daß jeder Spieler mit den EA-Sports-Spielen hundertprozentig zufrieden wäre.

Das mit Abstand beeindruckendste Ergebnis vorneweg: Von den vielen tausend Stimmen, die die PC-Games-Redaktion via Brief, E-Mail oder Website-Eintrag erreicht haben, sind satte 94 Prozent der Meinung: Jawoll, EA Sports ist der beste Hersteller von Sportspielen. In den Kategorien Fußball, Eishockey und Basketball zeichnet EA Sports für die beliebtesten und – laut PC-Games-Wertungsdatenbank – hochwertigsten Simulationen verantwortlich. Soweit die Fakten. Doch was ist das Erfolgsgeheimnis der Kanadier? Was macht die enorme Popularität ihrer Spiele aus? Ein Grund: Anders als viele Konkurrenten gibt die Sportspiel-Abteilung von Electronic Arts Millionenbeträge für Lizenzen aus, um den Fans originalgetreue Vereine, Spieler und Stadien zu bieten – Summen, die kleinere Hersteller gar

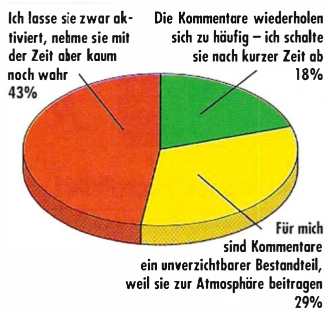


nicht aufbringen können oder wollen. Unter anderem besitzt die Firma auf Jahre hinaus sämtliche Computerspielrechte an der deutschen Bundesliga, der englischen Premier League, der FIFA (Fußball), der NHL (Eishockey), der NBA (Basketball), der NFL (Football), der PGA (Golf) und vielen anderen. Allein die Bundesliga-Rechte hat Electronic Arts für die kommenden fünf Jahre exklusiv. Wie entscheidend solche Lizenzen sind, beweisen jene zwei Drittel, denen echte Spielernamen und Wappen „sehr wichtig" sind. Ohne offiziellen Segen des jeweiligen Verbandes lassen sich fast nur noch Fußballmanager wie etwa *Anstoss 2* verkaufen, nicht aber Sportspiele. Das mußte beispielsweise UbiSoft schmerzlich erfahren: Trotz weit besserer Qualität ging das Formel-1-Rennspiel *Racing Simulation 2* nicht annähernd so häufig über den Ladentisch wie das hochgelobte *F1 Racing Simulation* – einfach deshalb, weil beim Nachfolger auf Fantasienamen zurückgegriffen werden mußte. Und wer tritt schon gerne gegen Schumanski, Frentz und Hakkinger an, wenn er auch Schumacher, Frentzen und Häkkinnen haben kann? Wir stellen fest: Ohne Lizenz geht nichts im Sport- und Rennspielbereich.

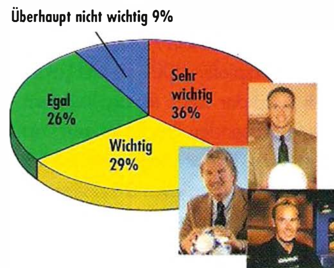
Die Herren der Ringe

Von einem Monopol bei Sportspielen kann man bei EA Sports noch nicht reden, denn die Dominanz der Sportexperten beschränkt sich im wesentlichen auf Fußball und US-Leibesertüchtigungen wie Baseball, Football, Basketball und Eishockey. In allen anderen Bereichen, etwa beim Golf, Tennis und erst recht Motorsport, sind nach wie vor die Konkurrenten führend. Beispielsweise müht sich EA Sports seit Jahren, mit ihren *PGA*-Simulationen an die Klasse der *Links*-Serie aus dem Hause Access heranzukommen. Nachdem Access jahrelang auch die Basis für die *MS Golf*-Serie geliefert hat, war es nur eine Frage der Zeit, bis Microsoft zuschnappt: Seit dem Frühjahr ist Access nun ein Teil des Softwaregiganten – übrigens der einzige Hersteller, dem die PC-Spieler ernsthafte Chancen einräumen, an der Vormachtstellung von EA Sports zu rütteln. Trotz der Erfolge der *FIFA*-Serie ist es längst nicht so, daß König Fußball alles regiert: Noch immer gibt es eine Reihe weißer Flecken im Sportspielbereich. Während beispielsweise die Olympischen Sommer- und Winterspiele weltweit sensationelle TV-Einschaltquoten vorweisen, existiert bis zum heutigen Tage keine adäquate Simulation dieser Veranstaltungen. Und das, wo doch fast die Hälfte der Sportspiel-Interessierten Gefallen an entsprechenden Titeln fänden. Hier besteht also enormer Nachholbedarf seitens der Hersteller. Nun ist Eidos Interactive gefordert, jene Firma, die sich die

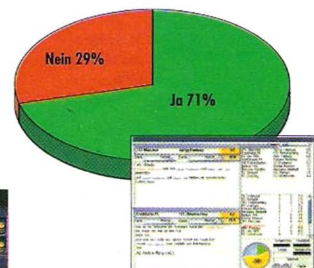
Wie halten Sie's mit den Spielkommentaren per Sprachausgabe?



Wie wichtig sind Ihnen Kommentare von bekannten Sprechern/Moderatoren?



Spielen Sie auch Wirtschaftssimulationen mit sportlichem Bezug (Anstoss 2, Bundesliga Manager etc.)?



Welches ist Ihrer Meinung nach das beste Sportspiel der folgenden Kategorien:

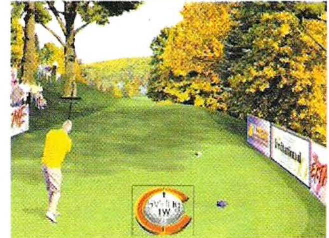
Beste Fußballspiele
1. FIFA 99
2. FIFA 98
3. Frankreich 98



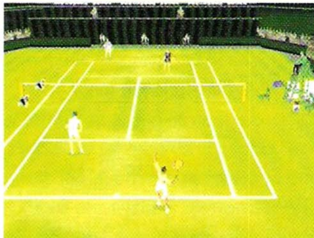
Beste Basketballspiele
1. NBA Live 99
2. NBA Live 98
3. NBA Live 97



Beste Golfsimulationen
1. Links LS 99
2. Links LS 98
3. Tiger Woods 99



Beste Tennissimulationen
1. Game, Net & Match
2. Actua Tennis
3. Pete Sampras Tennis 97



Beste Rennsimulationen
1. Racing Simulation 2
2. Colin McRae Rally
3. Grand Prix 2



Beste Eishockeysimulationen
1. NHL 99
2. NHL 98
3. NHL 97



Golf

Links LS 1998 Edition	13%
Links LS	10%
Jack-Nicklaus-Golf-Serie	7%
PGA-Tour-Golf-Serie	6%
Links LS 99	4%
Microsoft Golf-Serie	4%
Tiger Woods 99	3%
Links Extreme Actua Golf 2	2%
Actua Golf 2	1%
DSF-Golf-Serie	1%

American Football

Madden NFL 99	6%
Madden NFL 98	4%
DSF Football	1%
NFL Quarterback Club 96	2%

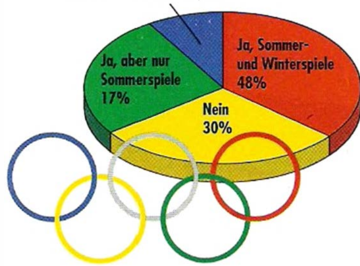
Tennis

Game, Net & Match	13%
Pete Sampras Tennis 97	4%
Actua Tennis	2%
French Open Tennis 97	1%

Motorsport

Grand Prix 2	36%
F1 Racing Simulation	34%
Colin MCRae Rally	20%
Racing Simuation 2	19%
NASCAR Racing	15%
Formel 1	14%
Formel 1 '97	14%
Rally Racing '97	14%
TOCA 2	14%
IndyCar Racing	13%

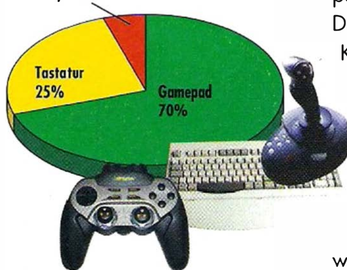
Haben Sie Interesse an einem Sportspiel rund um die Olympischen Spiele?



Wie wichtig ist für Sie eine offizielle Lizenz (DFB, FIFA, FIA etc.) und Original-Vereins- und -Spielernamen?



Welches Eingabegerät bevorzugen Sie bei Sportspielen normalerweise?



Wenn Sie die Wahl haben – welcher Art von Sportspielen geben Sie den Vorzug?



Wen halten Sie derzeit für den besten Sportspiel-Hersteller?

EA Sports (FIFA-Serie, NHL-Serie etc.)	94%
Ubi Soft (F1 Racing Simulation, Sean Dundee Football etc.)	2%
Blue Byte (Game, Net & Match)	1%
Hasbro/MicroProse (Grand-Prix-Serie)	1%
Microsoft (NBA Full Court Press, MS Golf etc.)	1%
Sierra/Havas (DSF-Serie, NASCAR- und IndyCar-Serie etc.)	1%
Access Software (Links-LS-Serie)	0%
Gremlin Interactive (Actua-Serie)	0%

Rechte für Computer- und Videospiele im Zeichen der fünf farbigen Ringe gesichert hat. Pünktlich zu den Sommerspielen 2000 in Sydney und 2004 in Athen sowie den Winterspielen 2002 in Salt Lake City wird der *Tomb Raider*-Konzern mit passenden Produkten aufwarten können. In der Vergangenheit hat sich Eidos in diesen Disziplinen allerdings nicht allzu sehr mit Ruhm bekleckert: Grottige Spiele-Katastrophen wie *Olympic Games* und *Olympic Soccer* genügten zwar dem olympischen Motto „Dabei sein ist alles", nicht aber den strengen Maßstäben der PC-Games-Redaktion – vernichtende Urteile wie „Bei *Olympic Games* wurden offenbar nicht nur die Polygon-Weitspringer in den Sand gesetzt" oder „Sammlung lieblos inszenierter Reaktionstests" waren die Folge.

N'abend allerseits

Vielfach beschimpft, aber für viele eminent wichtig: Spielkommentare per Sprachausgabe. Ein knappes Drittel würde nur ungern auf die Kommentierung durch bekannte TV-Moderatoren und -Reporter verzichtet, denn allein dadurch kommt zuweilen jede Menge Wie-im-Fernsehen-Atmosphäre auf. Gerade mal 18 Prozent schalten die Kommentare ab, während der Großteil die Sprüche als Nebenhergeplätscher zur Kenntnis nimmt. Wenn allerdings kommentiert wird, dann sollen es aber auch bitteschön vertraute Stimmen aus „ran", „Sportschau" & Co. sein. Daß Gerd Rubenbauer, Werner Hansch oder Jörg Wontorra zum Mikrophon greifen, ist für beachtliche zwei Drittel entscheidend. Doch die unzähligen Klagen über die sich permanent wiederholenden, unpassenden und floskelartigen Bemerkungen der Kommentatoren deuten darauf hin, daß es in diesem Bereich noch enormer Verbesserungen bedarf. Die Liste der besten Sprachausgabe-Kommentare führen – wen wundert's – dennoch wieder drei EA-Sports-Spiele an: *FIFA 99*, *NHL 99* und *NBA Live 99*. Das Vorurteil vom vereinsamenden, am Stuhl festgewachsenen Computerspieler hat zumindest das Feedback nicht bestätigt: PC-Games-Leser spielen nicht nur gerne Sportspiele, nein, sie sind auch selbst sportlich aktiv und strömen auch häufig in die Fußballstadien der Bundesliga-Vereine oder besuchen Formel-1-Rennen. Gekauft und gespielt werden vor allem Simulationen jener Sportarten, die man a) gerne im Fernsehen verfolgt und/oder b) in Stadien und Sporthallen anschaut. Bei den „TV-Sportarten" ganz vorne liegt natürlich Fußball, gefolgt von Formel 1, Wintersport, Tennis, Basketball, Eishockey und Radsport. Warum sich Spiele zu Wrestling, American Football, Motorrad-Sport, Golf oder Baseball zumindest in Europa kaum verkaufen lassen, zeigt sich auch beim geringen Anteil derjenigen, die sich für diese Sportarten interessieren. Erst nach und nach schließen sich die Marktlücken bei populären Freizeitaktivitäten; allein der britische Hersteller Codemasters hat mit *No Fear Downhill Mountainbiking* und *Prince Naseem Boxing* zwei vielversprechende Titel in Planung, während Infogrames die Snowboarder mit *Supreme Snowboarding* versorgt. Hingegen ist für Volleyball, Handball oder Kampfsportarten noch kein passendes Spiel in Sicht. Abgesehen von Fußball und Tennis gibt es nur ganz

Welchem Hersteller trauen Sie am ehesten zu, den vorherrschenden EA-Sports-Spielen künftig Paroli zu bieten?

Microsoft (u. a. Access)	59%
Infogrames (u. a. Gremlin, Accolade)	12%
Havas Interactive (u. a. Papyrus, Sierra Sports)	11%
Fox Sports	10%
Hasbro Sports	8%

Welches Sportspiel hat Ihrer Meinung nach den besten Sprachausgabe-Kommentar?



Wer ist Ihr(e) Lieblingssportler(in)?

Michael Schumacher	8%
Heinz Harald Frentzen	3%
Michael Jordan	2%
Giovanne Elber	2%
Lothar Matthäus	2%
Mario Basler	2%
Mika Hakkinen	2%
Boris Becker	1%
Oliver Bierhoff	1%
Pete Sampras	1%

Wie lautet Ihr Lieblingsverein/-team?

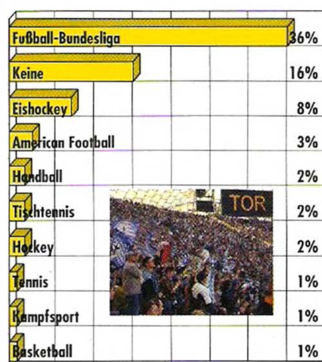
FC Bayern München	14%
Borussia Dortmund	6%
Eintracht Frankfurt	4%
1. FC Kaiserslautern	4%
SV Werder Bremen	3%
Rapid Wien	2%
Ferrari	2%
TSV 1860 München	2%
SC Freiburg	2%
Manchester United	2%

C&C 3

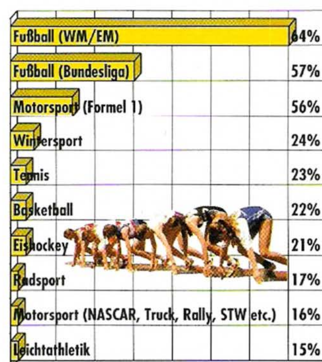


Für die einen ist es „Royal TS", für die anderen die größte Marketing-Seifenblase seit Tamagotchi: Gleich am ersten Wochenende hat Electronic Arts mehr als 100.000 Exemplare des wohl wichtigsten Echtzeitstrategiespiels dieses Jahres unters Volk gebracht: *C&C 3*. Mit *Tiberian Sun* setzen die Westwood Studios eine der erfolgreichsten Computerspieleserien fort. Seit dem Erscheinen hat *C&C 3* allerdings auch massive Diskussionen darüber ausgelöst, ob das Spiel der enormen Erwartungshaltung gerecht wird – eine interessante Parallele zu *Star Wars: Episode I: Die Dunkle Bedrohung*. Aus den 100.000 Erstkäufern sind mittlerweile bereits 200.000 geworden, die mehrere Millionen Stunden mit *C&C 3* zugebracht haben – eine solide Grundlage für ein ausführliches PC-Games-Feedback. Falls Sie *C&C 3* gespielt haben und Ihre Meinung beitragen möchten, sollten Sie sich den Fragebogen auf der Cover-CD-ROM ansehen.

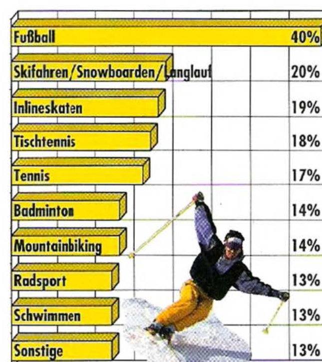
Welche Sportveranstaltungen in Stadien und Hallen besuchen Sie regelmäßig?



Welche Sportveranstaltungen sehen Sie sich regelmäßig im TV an?



Welche Sportarten betreiben Sie selbst aktiv?



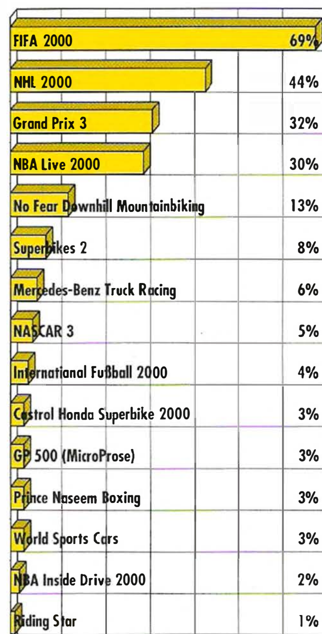
wenige echte Volkssportarten, die sich noch dazu sehr schwierig als Spiel umsetzen lassen. Und warum sollte jemand am PC beispielsweise einer Radrenn-Simulation frönen, wenn er eigentlich auch selbst aufs Rad steigen könnte? Dies ist auch der Grund, warum noch so realistische Billardsimulationen weiterhin ein Schattendasein führen: Wer möchte, kann in der Kneipe um die Ecke in geselliger Runde selbst zum Queue greifen, anstatt einsam vor dem PC die Kugeln in die Balltaschen zu klicken.

Wo bleibt die Inlineskate-Simulation?

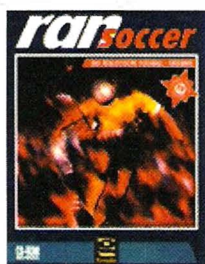
Klar, jeder PC-Spieler wünscht sich innovative Spiele. Doch genau darin liegt die Crux bei Sportspielen, denn anders als in den Sparten Action, Rollenspiel oder Strategie gibt es hier feste Regeln: 22 Spieler, zwei Tore, zwei Halbzeiten à 45 Minuten, zwei Linienrichter, ein Lederball, ein Schiedsrichter, 50.000 Mann im Stadion – an diesen Eckpfeilern eines zünftigen Fußballspiels wird sich so schnell nichts ändern. Allzu große Spielräume haben die Entwickler deshalb nicht. Besteht die Zukunft der Sportspiele deshalb „nur" aus noch besserer Grafik? Wenn es nach den PC-Games-Lesern geht, nein. Denn auch bei den vermeintlich „perfekten" Sportspielen aus dem Hause EA Sports läßt sich das Spielvergnügen noch um einiges steigern. Dazu gehört beispielsweise eine bessere Stadionatmosphäre mit animierten Fans, wirklichkeitsgetreuen Pfeifkonzerten und Schlachtgesängen der Fans (Stichwort: „Zieht den Bayern die Lederhosen aus …") sowie Original-Bandenwerbung. Auch der Wiedererkennungswert der Spieler ließe sich noch verbessern. Sportfans mit Internet-Anschluß würden sich wünschen, die Kader per Mausklick auf der Website aktualisieren zu können, damit die Spielerdatenbanken ständig auf dem neuesten Stand der Dinge sind. Zusätzlich zu Meisterschaften und Turnieren fordern unsere Leser eine stärkere Gewichtung des Karrieremodus, um sich als Trainer, Fahrer oder Spieler von ganz unten nach ganz oben zu arbeiten. Innerhalb der Optionen sollte es feine Abstufungen zwischen realitäts- oder actionbetonter Simulation geben, um verschiedenen Geschmäckern stärker gerecht zu werden. Speziell den Formel-1-Simulationen gilt die Forderung nach aktuellen Saisondaten – wenn die Team- und Fahrerdaten aus dem vorherigen Jahr stammen, schlägt dies natürlich gewaltig auf die Atmosphäre. Der alljährlich wiederkehrenden, neuen *FIFA*- und *NHL*-Versionen müde, würden sich viele Spieler über die Umsetzung innovativer Sportarten freuen; dazu zählen vor allem Trend- und Extremsportarten wie etwa Inlineskating, Snowboarding oder Surfen. Nicht zuletzt die stetig anziehende Hardwareschraube bereitet großen Teilen der Sportspielerschaft Kopfzerbrechen – nicht jeder verfügt schließlich über 500-MHz-128-MB-RAM-Monstren, die der Detailfülle eines *FIFA 2000* Herr werden. In jedem Fall scheint es EA Sports bis auf weiteres vorbehalten zu bleiben, die Trends im Sportspiel-Genre zu setzen: *FIFA 2000*, *NHL 2000* und *NBA Live 2000* sind jene Titel, die neben der Formel-1-Simulation *Grand Prix 3* (siehe ECTS-Reportage) am meisten herbeigesehnt werden.

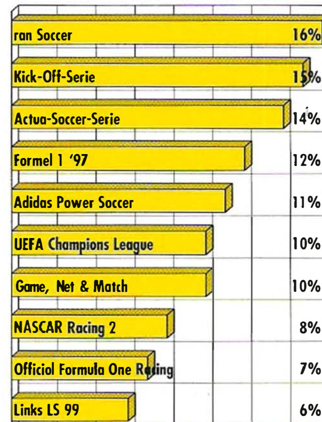
Petra Maueröder ■

Auf welche Sportspiele freuen Sie sich am meisten?



Welchen Kauf eines Sportspiels haben Sie bislang bereut?





Steve Jacksons Tagebuch, Teil 23

Big Brother

Seit September letzten Jahres existiert unsere Lionhead-Website – und nach genau zwölf Monaten konnten wir bereits den 14millionsten Besucher begrüßen. Die Tatsache, daß es so viele Menschen auf der ganzen Welt interessieren könnte, was zwanzig Leute in einem kleinen Büro in Guildford anstellen, ist für uns eine unerschöpfliche Quelle des Erstaunens.



Jamie Durant, Webmaster und Grafiker von Lionhead, hat innerhalb von vierzehn Tagen eine Website mit einem interaktiven Logo-Puzzle, einer Webcam, Witzen, Puzzles, Biographien, Geschichten, Links zu anderen Seiten und vielem mehr entworfen.

Unsere Website ist ein multifunktionales Werkzeug. Sie gestattet uns, Spieler und Journalisten über *Black & White* auf dem Laufenden zu halten. Sie hilft uns, neuer Mitarbeiter zu gewinnen. Sie stellt Entwicklern Informationen zur Verfügung, die am Satelliten-Programm interessiert sind. Sie verfügt über ein Diskussionsbord, auf dem Jonty Barnes sich mit anderen Programmierern austauscht. Sie enthält eine Linksammlung, in der andere coole Seiten gelistet sind, die wir gefunden haben ...
Jamie Durant ist der Mann hinter www.lionhead.co.uk. Er gestaltet die Seiten und hält sie instand. Natürlich ist er jedesmal hocherfreut, wenn der Webcounter die nächste Million anzeigt. Oder die Seite eine Auszeichnung von der Industrie erhält. Wie damals, als sie fünf von fünf möglichen Punkten des Handelsmagazins MCV zugesprochen bekam. Oder als „Cool Site Of The Day Dot Com" ihr die Auszeichnung „Cool Site Of The Day" verlieh. Jamie verwendet keine Entwicklungsumgebung für das Web Design, sondern brachte sich selbst die HTML-Programmierung bei. Und so wurde Jamie Lionheads Webmaster: „Einer der Hauptgründe dafür, daß ich überhaupt ein Vorstellungsgespräch bei Lionhead bekam, war die Tatsache, daß alle meine Arbeiten online waren und Peter sie sich vorab ansehen konnte. Als ich eingestellt wurde, arbeitete ich zunächst an den Testgrafiken von *Black & White*, bis ich kurz darauf gebeten wurde, ein Auge auf die Lionhead-Website zu werfen. Also setzte ich mich hin und kreierte etwas Aufregendes.
Steve hatte größte Bedenken, als ich das Diskussionsbord einführte. Er nahm an, daß alle Arbeit liegenbleiben würde, während sich die Angestellten auf dem Bord austobten und sinnlose Diskussionen mit Besuchern führten. Seine Sorge war unbegründet. Das Bord hat mittlerweile 2.000 Teilnehmer, die unzählige Nachrichten ausgetauscht haben – ohne uns von der Arbeit abzuhalten. Wir freuen uns über die vielen Besuche, nicht zuletzt, weil die meisten Bordbenutzer regelmäßig auf unsere Seiten kommen und sich über die aktuellsten Neuigkeiten informieren.
Eine Diskussion, die sich über etliche Wochen hinzog, behandelte die Frage, ob sich die Menschen in *Black & White* in Titanen verwandeln sollen und ob sie nackt sein sollen. Für alle Alternativen gab es sinnvolle Argumente. Seitdem bekomme ich die Vorstellung nicht mehr aus meinem Kopf, daß ein zwanzig Meter hoher, nackter, griechischer Adonis direkt über mir steht. Aber das ist eine andere Geschichte ... Wir haben Web-Cams in unserem Büro, die alle sechs Minuten ein Bild ins Internet laden. Auf diese Weise kann jeder Besucher unserer Website uns bei der Arbeit beobachten. Nicht jedem behagt diese Vorstellung. Wenn ich die Kamera auf Mark Webley richte, bekommt er einen Anfall und dreht sie in Richtung Decke. Andy Bass stellt immer Gegenstände vor die nächste Kamera. Sein Favorit ist der Plastikpenis, den er zur Strafe auf einer Weihnachtsfeier tragen mußte. Wir bekamen einige empörte E-Mails deswegen! Und oftmals, wenn ich nicht im Büro bin, biegt jemand meinen Action-Man in eine obszöne Pose und stellt sie vor die Web-Cam. Aber Richard Evans hält den Preis für den dümmsten Gebrauch der Kameras. Eines Nachts war er alleine im Büro, als seine Freundin vorbeikam. Eins führte zum anderen und sie begannen zu ... ich denke, Sie können es sich vorstellen. Erst am nächsten Tag wurde ihm klar, daß die Web-Cams vermutlich alles aufgenommen und live in die ganze Welt übertragen hatten!

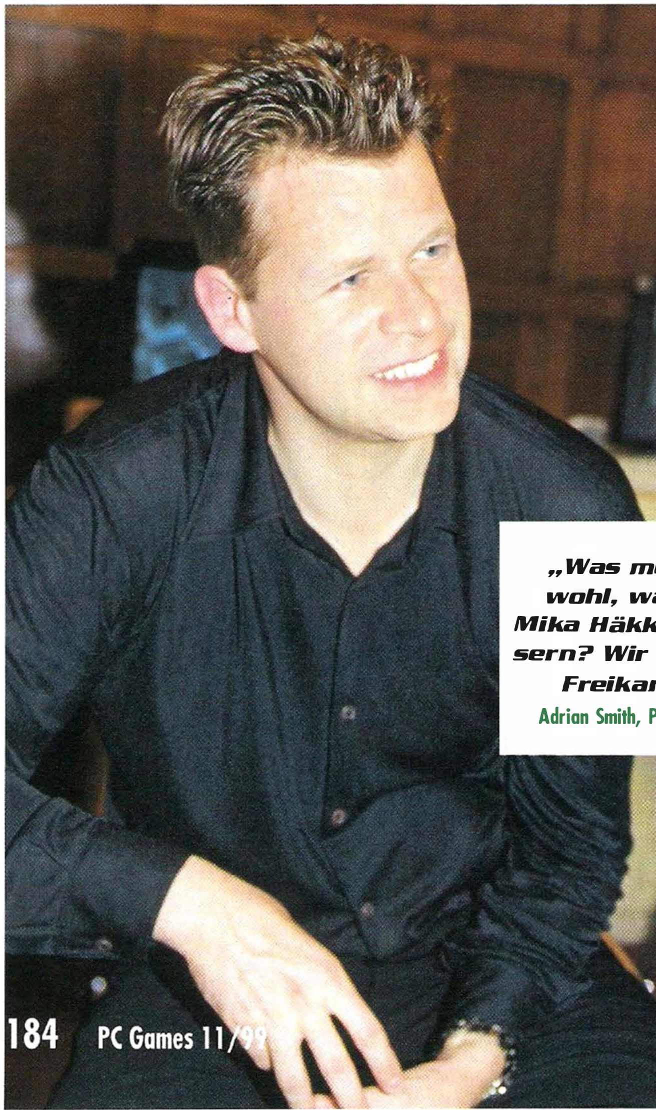
Steve Jackson ■



Weit über 20.000 Beiträge von zirka 5.000 Leuten wurden mittlerweile auf dem Lionhead-Diskussionsboard abgelegt.

Mit Lara Croft hat Adrian Smith einen Weltstar erschaffen, eine überlebensgroße Kunstfigur, den Massenmythos der perfekten Traumfrau aus Bits und Bytes. Daß ihm damit aber ein historisches Meisterstück gelungen ist, weist der bodenständige Engländer weit von sich. Uns gegenüber sprach er von einem Menschen, der unglaublich normal scheint: Sich selbst.





Adrian Smith, Core Design

Der Pu

Adrians Augen strahlen etwas Eigenartiges aus. Eine Mischung aus Souveränität und Lockerheit, aus Zielstrebigkeit und Lebensfreude. Zum einen nimmt sein offenes Lachen für ihn ein. Zum anderen dieser fixierende Blick, der einen, mehr aus Faszination denn Respekt, unwillkürlich zögern läßt. Adrian hat die Situation unter Kontrolle, zu jeder Sekunde, wie es scheint. Trotzdem drängt er sich nicht auf, bleibt angenehm zurückhaltend und ursympathisch. Als ich ihn darüber aufkläre, daß es im folgenden Gespräch nicht um die laszive Polygonnixe, sondern ausschließlich um ihn gehen werde, hält er für einen Moment überlegend inne. Er scheint etwas überrascht, fängt sich jedoch schnell. „Auf dem Gebiet sollte ich ja eigentlich bewandert sein." Ein freundliches Glucksen signalisiert Gesprächsbereitschaft. Bei Core Design ist Adrian Smith zuständig für die Entwicklung sämtlicher Spiele. Von *Tomb Raider* bis zum namenloseren *Fighting Force* koordiniert er den Arbeitsfluß, sorgt dafür, daß die einzelnen Teams auf ihr Ziel konzentriert bleiben, und widmet sich als einsamer PR-Kämpfer der Weltpresse. Zum Programmieren kommt er persönlich nicht mehr. „Wenn 20 Leute ein Spiel kreieren, haben alle eigene Ansichten – und jeder hält seine für richtig. Da drücke ich das Projekt eben irgendwann in die nötige Richtung. Das alleine bedeutet ziemlich viel Arbeit." Seinen Kindheitstraum hat sich der Blondschopf nur zur Hälfte erfüllt. „Ich wollte wohl wie die meisten Kinder Rennfahrer, Astronaut oder so was werden. In unseren Herzen möchten

> ***„Was meinst Du wohl, warum wir Mika Häkkinen sponsern? Wir bekommen Freikarten ..."***
> **Adrian Smith, Product Manager**

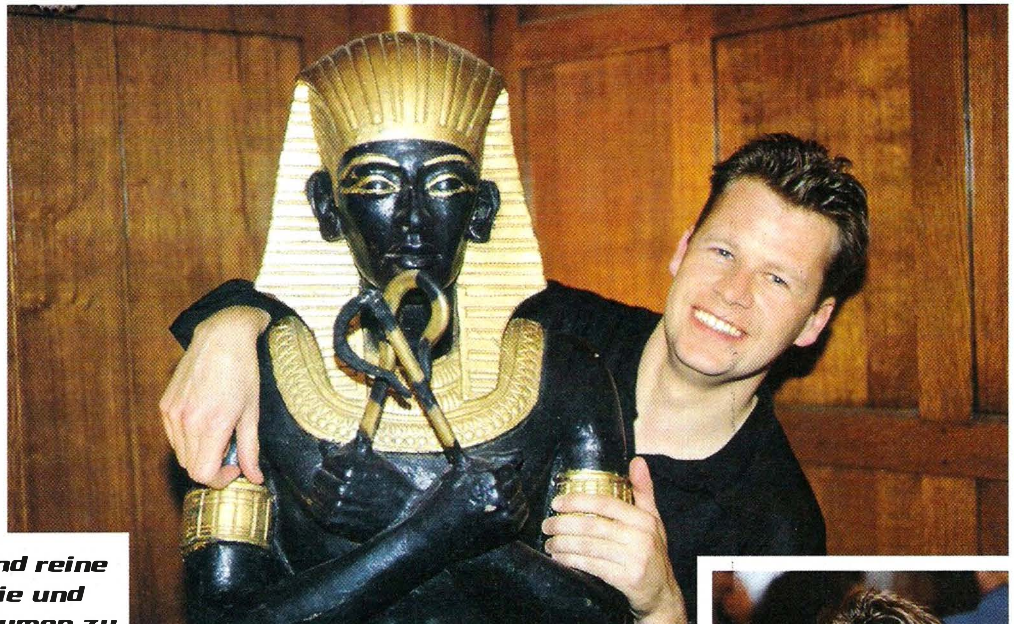


wir schließlich alle etwas sein, zu dem wir nicht fähig sind. Und ich glaube, das ist gerade die herausfordernde Arbeit in unserer Industrie. Wir können alles werden, indem wir das passende Spiel schaffen." Bevor ihn sein Bruder Jeremy, Gründer und Präsident von Core Design, in den quasi Familienbetrieb holte, kassierte Adrian einen Abschluß als Maschinenbauingenieur, um anschließend für eine Filiale von Hewlett Packard Computersysteme an die Industrie abzustoßen. „Mein ganzes Leben hatte ich mit oder um Computer herum zu tun", meint er und erzählt abgeklärt, Jeremys Firma sei damals gerade zu einer Größe angewachsen, für die mehr Belegschaft notwendig gewesen sei. In der Tat hat sich der Core-Mitarbeiterstab innerhalb weniger Jahre von acht auf achtzig Personen erhöht. „Jeremy fragte mich also, ob ich nicht einsteigen wolle, um mich um bestimmte Belange zu kümmern. Und genau das habe ich getan. Dann ist eins zum anderen gekommen". Noch nie war Adrian für ein anderes Spielelabel tätig. Umso mehr erstaunt, was er in der Branche vom Start weg geleistet hat. Denn, ob man sie mag oder nicht, durch Lara hat weltweit ein gesellschaftliches Phänomen neue Dimensionen erreicht: Die Sehnsucht nach dem Unerreichbaren. Vorwürfe, *Tomb Raider* sei einzig auf Gewinnmaximierung ausgerichtet, lassen Adrian kalt: „Am Anfang war es ja dennoch eine Idee, ein Traum eben – bestimmt kein kommerzieller Realismus. Was dann kam, wirkte vollkommen irreal; das ganze Werbezeug kam wie eine massive Welle." Heute sieht das natürlich ein wenig anders aus. „Weißt Du", gibt er bemerkenswert offen zu verstehen, „ich habe mehr Zeit mit Lara verbracht als jeder andere – sieben Jahre. Und man könnte sagen, daß es mir manchmal zum Hals heraushängt. Aber ich genieße die finanzielle Seite." Verständlich! Dank dem Selbstläufer im Sortiment kann sich Core Design in Ruhe mit zukünftigen Vorhaben befassen, ohne schlimme Geldnöte fürchten zu müssen. Dennoch besteht Adrian darauf, daß die Serie nur fortgesetzt wird, so lange sie dem Genre noch frische Impulse zu geben vermag: „Schließlich bin ich nicht gleichbedeutend mit *Tomb Raider*." Man merkt, daß Adrian darauf bedacht ist, seine Person vom Hype zu trennen, darum lenke ich das Gespräch wieder in eine andere Richtung. Wie verbringt Laras Vater seine Freizeit? „Meistens falle ich hier im Büro zu Boden und wache erst am nächsten Morgen wieder auf." Ganz ernst gemeint ist diese Aussage offensichtlich nicht. Beinahe gleichzeitig nämlich relativiert Adrian: „Im Moment dauern die Arbeitstage nun mal so zwischen 16 und 24 Stunden. Da bleibt nicht viel Zeit für Hobbys. Aber ansonsten – ich bin verheiratet und habe drei Kinder. Natürlich versuche ich deshalb, so viel zuhause zu sein und so viel Zeit mit der Familie zu verbringen wie irgend möglich." Am liebsten würde er sämtliche Brücken zwischen Arbeits- und Privatwelt vollständig abbrechen. „Das sind zwei völlig verschiedene Realitäten mit der Familie als

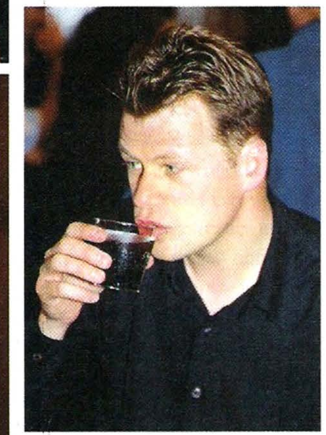
> ***„Ich habe mehr Zeit mit Lara verbracht als jeder andere [...] und man könnte sagen, daß es mir manchmal zum Hals heraushängt."***
> **Adrian Smith, Product Manager**

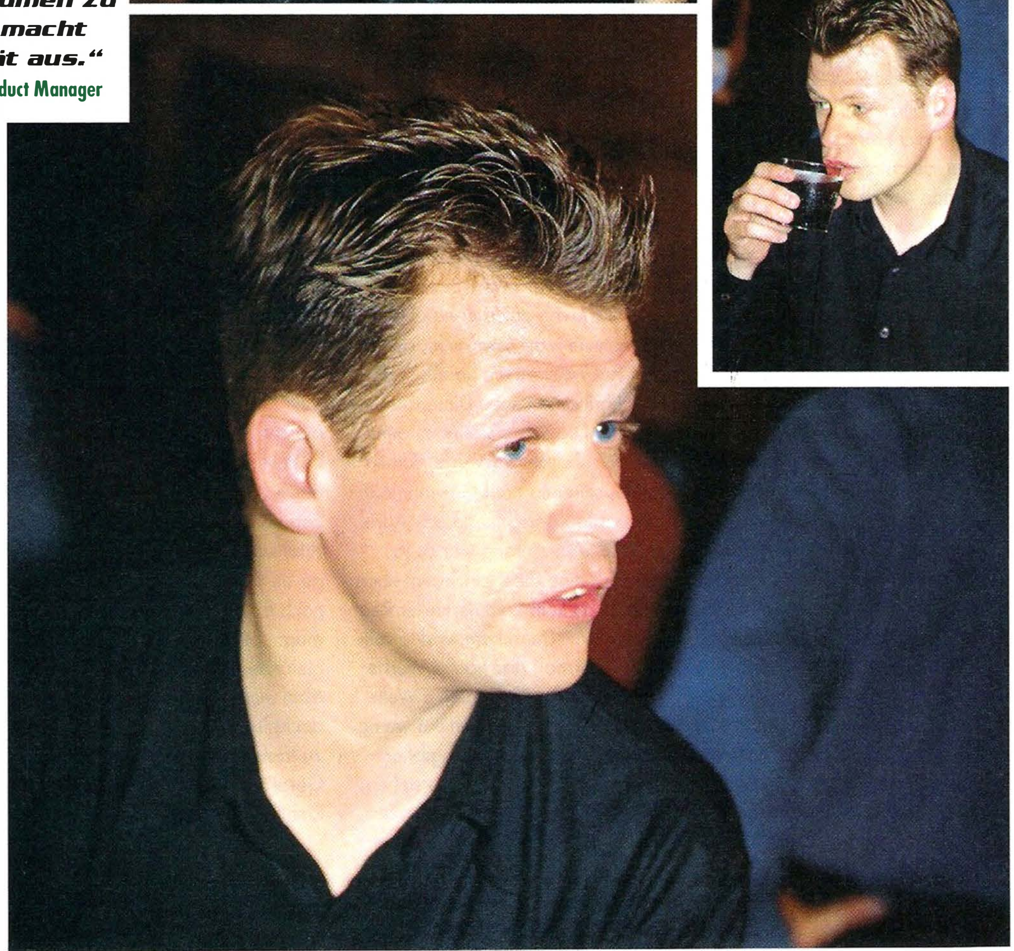
Fluchtweg aus dem Leistungsdruck. Man drückt einfach den Abschaltknopf. Zuhause verbrachte Zeit ist für mich eine Kostbarkeit, weg von allem Streß." Daß die Spielebranche eine extreme Belastung für jedes Familienleben bedeutet, steht außer Frage. Doch Adrian bleibt in der Hinsicht unbekümmert: „Ich habe Glück. Meine Kinder verstehen, was ich mache, und finden es großartig." Darüber hinaus gibt sich der Familienmensch als ausgemachter Motorsportfan: „Was meinst Du wohl, warum Core Design zum Sponsor von Mika Häkkinen und Mercedes geworden ist?", grinst er, „wir kriegen Freikarten, dürfen gelegentlich in die Boxengasse und treffen die Fahrer. Das ist ziemlich aufregend." Mit jeder Minute, die er über seine Vorlieben und Ansichten spricht, begeistert sich Adrian mehr. Er hat offenkundig Spaß daran, Dinge zu erläutern, seine Visionen darzulegen. Eine Eigenschaft, die sich im Berufsleben auszahlt. „Spiele sind reine Phantasie und Flucht. Sie reflektieren meine träumerische Seite. Träumen zu können, macht Kreativität aus. Sobald man schon während der Entwicklung an die Vermarktung denkt, verliert man den Focus. Allerdings muß in mir auch der Realist Platz haben – für das Alltagsmanagement, und damit Zeitpläne passen, etwa." Wenngleich der Angelsachse aus dem Bilderbuch in seinem Job aufgeht, mag er sich nicht als „Nerd" bezeichnen lassen, als Computeridioten also. Er bezweifelt im Gegenteil, daß diese Spezies überhaupt existiert. „Die europäische Spieleindustrie ist nur durch höchst leidenschaftliche Menschen, die all ihre Zeit für den einen Zweck geopfert haben, so schnell groß geworden. Wie immer man sie nennt – das sind extrem talentierte Leute, die ihre Branche auswendig kennen wie wir Engländer unsere Fußballteams. Du könntest genauso gut begeisterte Leser als Bücherdeppen betiteln." Auf seine Truppe sowie die Industrie läßt Adrian generell nichts kommen. Leidenschaft und Hingabe entsprechen der Firmenphilosophie, nach der sich jedes Teammitglied während des Designprozesses einbringen kann. „Natürlich gibt es ein Ende der Linie", stellt Adrian klar, „und das ist bei Jeremy und mir. Aber unsere Aufgabe ist nur, Konzepte auf der richtigen Bahn zu halten. Die Ideen können von jedem im Gebäude stammen. Der Vorteil gegenüber strikten Hierarchien ist das extrem zügige Arbeiten. Die Leute setzen Ihre eigenen Ideen um, was die Motivation stark anhebt. Hier ist inzwischen jeder einzelne dazu inspiriert, brilliante Spiele zu schaffen." Der Erfolg der *Tomb-Raider*-Serie hat Core Design als Ganzes logischerweise reifen lassen. Eine kleine Gruppe, der ein solcher Hit gelingt – davon zehrt man moralisch über Jahre hinweg. Auch daß Adrian seine Zukunft weiterhin auf der spielerischen Schiene sieht, verwundert deswegen kaum. „Zehn Jahre werden in unserer Branche im Handumdrehen verstreichen. Am Ende des Tages sind wir doch alle große Kinder mit Joypads in den Fingern, – und ich hoffe, daß ich diesen Zug nicht verliere. Ich genieße dieses Leben." Ähnlich klar definiert sind seine Vorstellungen für die kommenden Spiele. „Alles wird sich viel mehr auf den Hauptcharakter konzentrieren. Menschen wollen sich mit jemandem identifizieren. Diesen jemand richtig hinzubekommen wird wichtig sein. Die Technik kann zusätzlich Effekterfahrungen wie bei Filmen möglich machen, aber Story und Konzept werden immer wichtiger, um die Kunden wirklich zu fesseln." Ob Lara ein Teil dieser Entwicklung bleiben wird, läßt ihr Herr und Gebieter grinsend offen: „Naja, derzeit ist sie natürlich ein vielbeschäftigtes Mädchen. Aber wer weiß schon, was die Zukunft bringt".

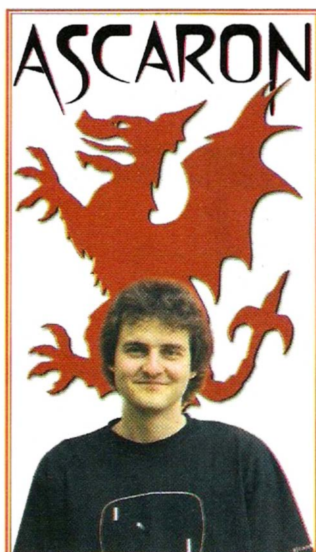
Daniel Ch. Kreiss ■



„Spiele sind reine Phantasie und Flucht. Träumen zu können, macht Kreativität aus."
Adrian Smith, Product Manager



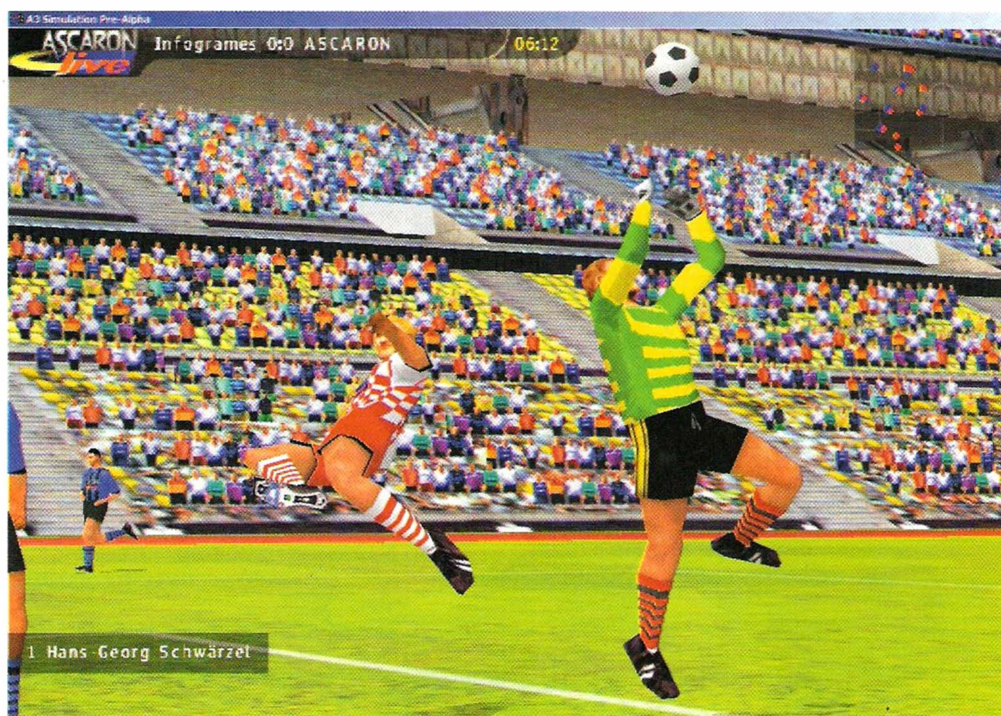




Anstoss 3 – Entwicklungsbericht Teil 3

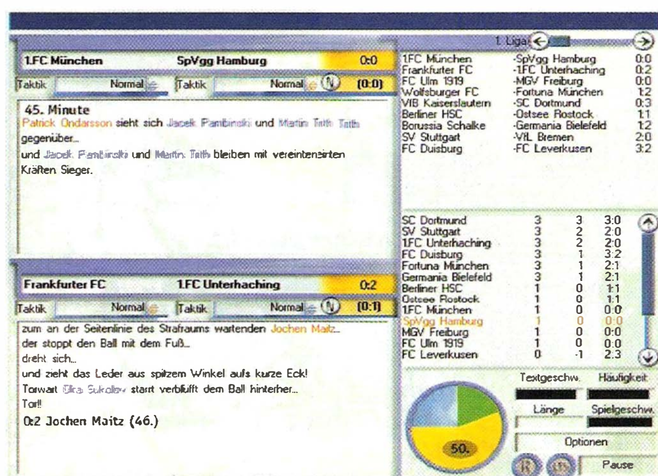
Flugball-Simulation

Exklusiv, intensiv, ultimativ: Die Berichte vom Anstoss-3-Projektleiter höchstpersönlich liefern Ihnen Insiderwissen direkt von den Monitoren der Entwickler. Den vielen Fans der Fußballmanager-Serie erläutert Gerald Köhler in diesem Monat die Besonderheiten der brandneuen 3D-Spielszenen.



Sicherlich keine FIFA-2000-Qualität, aber im Fußballmanager-Bereich absolut konkurrenzlos: die 3D-Spielszenen in Anstoss 3.

Die *Anstoss 3*-Partien werden vollständig in 3D präsentiert, wobei der Spieler die Wahl zwischen wichtigen Szenen und der Betrachtung des ganzen Spiels hat, das in diesem Fall auf neun Minuten komprimiert wird. Für die 3D-Darstellung ist dabei eine 3D-Karte Voraussetzung; ohne eine solche Karte kann *Anstoss 3* nur im Textmodus gespielt werden. Das Spiel wird in jedem Fall vollständig simuliert, auf im voraus berechnete Spielszenen wird verzichtet. Die Spieler auf dem Feld schauen sich während des Matches immer wieder die Spielsituation an und entscheiden sich dann abhängig von ihren Stärken und Schwächen für bestimmte Aktionen. Ein wichtiger Faktor für die Entscheidungsfindung eines Spielers ist dabei zum Beispiel sein körperlicher Zustand. Erschöpfte Spieler werden langsamer, wobei der Trainer jederzeit über den Zustand seiner Spieler informiert wird und so sofort reagieren kann.



Der Anstoss-3-Textmodus in Aktion: Auf vielfachen Wunsch der Anstoss-Fans wurde dieses Feature wieder eingebaut – optimal für PCs, die noch ohne 3D-Karte auskommen.

Wie programmiert man eine Abseitsfalle?

Die besondere Schwierigkeit der Umsetzung der Simulation bei *Anstoss 3* bestand bislang in den insgesamt über 100 Spielereigenschaften oder taktischen Einstellungen, die durch den komplexen Trainer- und Managerteil berücksichtigt werden mußten. Das beginnt bei einfachen Dingen wie der Kopfballstärke der Spieler und geht über die Umsetzung von taktischen Anweisungen („brutale Spielweise", „spielt viel über rechts") bis hin zu wirklich komplexen Dingen wie Abseitsfalle oder Pressing. Alleine schon für den Einbau der Abseitsfalle müssen viele Faktoren beachtet werden, zum Beispiel die Fähigkeiten der einzelnen Spieler, der Trainingszustand des Teams speziell in diesem Bereich, die Fähigkeit der gegnerischen Spieler, die Abseitsfalle zu umgehen, die Kompetenz der Linienrichter, das Spielsystem und vieles mehr. Viele



Das Gesicht zur Stimme: Ascaron-Komponist Dag Winderlich zeichnet für die Halbzeitkommentare des „Trainers" verantwortlich.

dieser Eigenschaften gehen dabei weit über das hinaus, was es derzeit im Bereich der Actionspiele gibt. So müssen beispielsweise viele illegale Aktionen wie Zeitspiel oder Schwalben berücksichtigt werden. Auch die Charaktereigenschaften der Spieler (unter anderem „Kämpfernatur" oder „Mimose") gehen zusätzlich in das Spiel ein. So geben Mannschaften ohne „Kämpfer" bei einem Rückstand schneller auf, während sich die Mimosen eines Teams vor allem durch Fouls beeindrucken lassen. Besonderer Wert wird bei *Anstoss 3* auf ein richtiges Flügelspiel gelegt, bei dem auf Wunsch des Trainers zur Not auch jeder Angriff über die Flügel läuft. Mehr als 2.000 Reporterkommentare und über 100 gesampelte Fangesänge (zum Teil gezielt auf bestimmte Vereine bezogen) sorgen für eine realistische Atmosphäre.







Anstoss 3-Maskottchen Pallino wird auch auf Merchandising-Artikeln (Tassen, T-Shirts, Pins) zu finden sein. Hier sehen Sie einige Motiv-Vorschläge der Ascaron-Künstler.

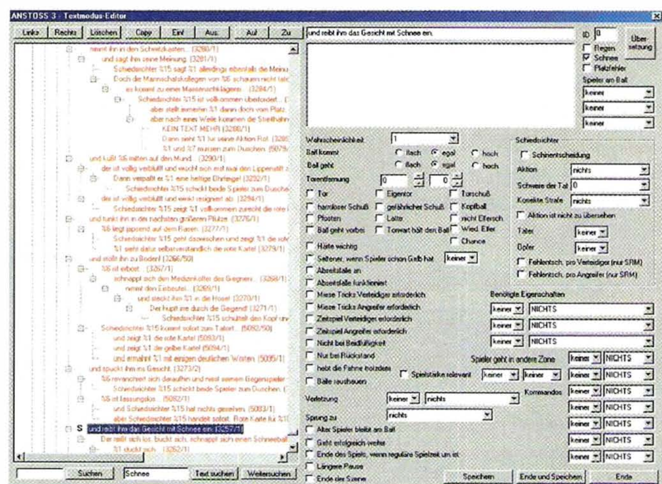
Alles in Bewegung

Für *Anstoss 3* wurden insgesamt mehr als 350 verschiedene Bewegungsabläufe per optischem „Motion Capturing" mit 60 Einblendungen (Frames) pro Sekunde aufgenommen. Insgesamt gibt es im Spiel über 100.000 verschiedene Animationsphasen! Unter die verschiedenen Bewegungen fallen neben unzähligen Schüssen, Kopfbällen, Ballannahmen und Paßvarianten auch fast 50 verschiedene Jubelarten (von Carsten J., der seinen Ehering küßt, bis zu Robbie F., der die Seitenlinie aufschnüffelt) und 50 verschiedene Aufwärmbewegungen (vom Liegestütz bis zum Warmschießen des Torwarts). Auch sonst gibt es bei den Spielern jede Menge Specials, zum Beispiel lange Haare, Bärte, Kapitänsbinde und verschiedene Texturen für europäische, brasilianische, afrikanische und asiatische Spieler (nicht nur veränderte Hautfarben). Unterschiedliche Platzzustände und Wetterverhältnisse werden selbstverständlich ebenfalls berücksichtigt, wildes Grätschen während einer Partie hinterläßt deutliche Spuren auf dem Platz. Erstmals werden auch die Reaktionen der Trainer an der Seitenlinie zu sehen sein. Wenn der Gegner also in der Nachspielzeit das 2:1 macht, dann kann man seinen Kollegen auf der anderen Bank richtig schön vor Freude hüpfen sehen. Macht man selbst das 2:1, bricht er dagegen verzweifelt zusammen oder wirft erbost eine Getränkeflasche auf den Platz.

Der Textmodus

Aus Umfragen wissen wir, daß etwa 20% unserer Spieler *Anstoss 3* am liebsten im Textmodus spielen wollen. Dieser auf den ersten Blick schlicht wirkende Modus funktioniert ähnlich wie eine Radioreportage. Geschickte Formulierungen („umstrittener Elfmeter für die Gäste") sorgen dabei für Emotionen, kleine Pausen und ständige Wendungen in den Angriffen bringen Spannung ins Spiel. Bei mehr als 7.000 fast beliebig kombinierbaren Textzeilen kommt auf diese Weise ein wirklich realistisches Fußballspiel mit vielen kleinen Überraschungen zustande. Ein spezieller Editor bei der Entwicklung ermöglichte es dabei, wirklich alle taktischen Einstellungen auch im Textmodus einzubauen. So bewirkt zum Beispiel die Spielereigenschaft „Egoist", daß bei bestimmten Spielern statt „spielt zu seinem am besten postierten Nebenmann …" eben „versucht es auf eigene Faust …" aufgerufen wird. In beiden Modi kann das Spiel selbst frei konfiguriert werden. Beispielsweise besteht die Möglichkeit, nur spezielle Szenen oder das ganze Spiel zu betrachten. Auch die reine Ergebnisberechnung ohne Spieldarstellung ist möglich. Die Spielgeschwindigkeit und im Textmodus auch die Geschwindigkeit für die Ausgabe der Texte kann beliebig variiert werden. Während des Spiels wird wie gehabt die Tabelle ständig automatisch aktualisiert. Zusätzlich kann der Spieler sich jedoch auch über 20 verschiedene Statistiken zum laufenden Spiel ansehen, unter anderem wird auch die Torjägerliste der Liga direkt mitgeführt.

Gerald Köhler/ Petra Maueröder ■



Exklusiver Blick hinter die Kulissen: Mit diesem hochkomplexen Editor stellen die Spieldesigner ein, welche Textmeldung in welcher Situation eingeblendet wird.

DER EDITOR

Nur noch einen Monat müssen sich die *Anstoss*-Fans gedulden, bis sie mit der PC-Games-Cover-CD-ROM vorab den offiziellen Editor ausprobieren können. Sobald alle Bugs beseitigt sind, die bei einem Betatestlauf entdeckt wurden, gibt Gerald Köhler grünes Licht. Da es für diese Ausgabe fast geklappt hätte, dürfen Sie sich schon jetzt auf die PC Games 12/99 freuen.

Hype oder Gimmick: Exklusive Hardware-Highlights auf dem Prüfstand

Trendbarometer



Der Countdown bis zum heißumkämpften Weihnachtsgeschäft läuft. Wer als Hardware-Hersteller jetzt keine Top-Produkte veröffentlicht, muß sich auf einen harten Winter einstellen. Wir haben uns einige vielversprechende Kandidaten herausgepickt und prüfen ihr Trend-Potential. Freuen Sie sich auf Premierenvorstellungen von GeForce-256-Grafikkarten (Erazor X, 3D Blaster Annihilator) und MP3-Playern mit 64 MByte (Rio 500, Nomad).

Die Zutaten für einen Eintopf mit trendiger Hardware sind einfach. Man nehme eine Grafikkarte mit brandheißem GeForce-256-Chip, mixe dazu eine Force-Feedback-Maus, verrühre das Ganze mit MP3-Playern der neuesten Generation und garniere das Gemisch mit einer fünftastigen Zockermaus. Schon ist die Hype-Mixtur fertig. Die Hardware-Redaktion hat sich in diesem Monat ausgiebig mit modischer Hardware beschäftigt, um die interessantesten Vertreter aus verschiedenen Genres zu ermitteln. Neben hochaktuellen CPUs von Intel und AMD (siehe Hardware-News) setzen vor allem der Grafik-, Spielecontroller- und MP3-Player-Bereich herbstliche Akzente. Schöpfen die Neueinsteiger wirklich das Trend-Potential aus und machen dauerhaft Spaß? Oder sind sie lediglich technisches Blendwerk, das sehr schnell ungenutzt in der Ecke vermodert? Wir haben exklusiv für PC Games wichtige Trendsetter eingeladen und klären die ultimative Frage: Hype oder Gimmick? Bestseller oder Ladenhüter? Vorhang auf für die Herbst-Kollektion.

Thilo Bayer ■

TRENDCHECK: DIE NEUE HARDWARE-MODE

Was steht an im heißen Hardware-Herbst? Wir haben einige Trends für Sie geortet und sind deren Hype-Faktor nachgegangen. Nur in PC Games: die coolste Hardware bis zum Ende des Jahres im Bereich Grafikkarten, Spiele-Controller und tragbare MP3-Player.

Die neue Grafik-Generation

Der Hype



Nvidia GeForce 256



3dfx „Napalm"

Unser Urteil

Bühne frei für die neuen Grafikchips! Früher als erwartet werden die bisherigen 3D-Aushängeschilder von leistungsstarken Nachfolgern abgelöst. Schon Anfang Oktober werden die ersten Boards mit GeForce 256 (Nvidia) im Handel für Furore sorgen. S3 (Savage2000) und 3dfx („Napalm") werden rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft nachziehen. Alle wichtigen Infos ab Seite 193.

Force-Feedback-Geräte

Der Hype



Logitech WingMan FF Maus



Guillemot Jet Leader FF

Unser Urteil

Force Feedback is back! Nach der kraftverstärkten Lenkradflut zu Beginn des Jahres war es lange Zeit sehr ruhig im FF-Genre. Die Saure-Gurken-Zeit ist nun jedoch vorbei. Logitech (WingMan FF Maus) und Guillemot (Jet Leader FF) halten das Kraftsport-Banner mit ihren neuesten Controller-Produkten hoch. Wie gut das Rüttel-Revival ausfällt, können Sie auf Seite 202 nachlesen.

Tragbare MP3-Player

Der Hype



Creative Labs Nomad



Diamond Rio500

Unser Urteil

Das Kompressionsformat MP3 ist DIE Audiorevolution des Jahres! Und tragbare MP3-Player sind eines der Haupt-Hypethemen im ersten Halbjahr 1999. Nun steht die zweite Player-Generation in den Startlöchern, um auch kritische Gemüter zu überzeugen. PCG testet exklusiv zwei brandheiße MP3-Player von Diamond (Rio 500) und Creative Labs (Nomad) auf Seite 198.

Spielemäuse und -Keyboards

Der Hype



Microsoft IntelliMouse Explorer





Saitek GM2

Unser Urteil

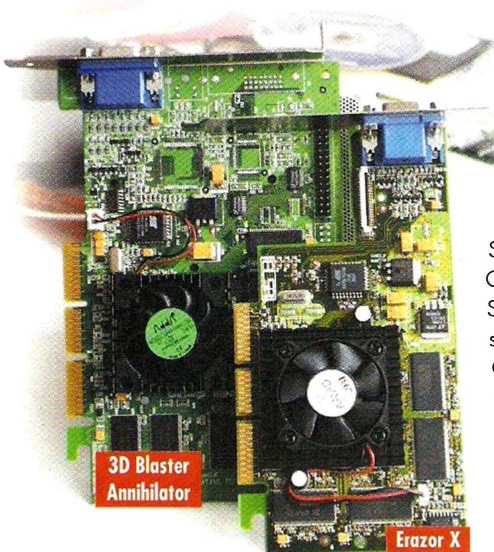
Die Themen „Spielemäuse" und „Zocker-Keyboards" sind brandheiß! Endlich werden Langzeit-Spieler auch in dieser Steuerklasse ernstgenommen. Die Kontroll-Pioniere sind neben Logitech (WingMan Gaming Mouse) vor allem Microsoft (IntelliMouse Explorer) und Saitek (GM2). Ob man mit den optimierten Finger-Werkzeugen wirklich besser spielt, erfahren Sie auf Seite 200.

Der Alleskönner: GeForce 256

Geometrie-Genie

Der Countdown bis zum heißumkämpften Weihnachtsgeschäft läuft. Wer als Hardware-Hersteller jetzt keine Top-Produkte veröffentlicht, muß sich auf einen harten Winter einstellen. Wir haben uns einige vielversprechende Kandidaten herausgepickt und prüfen ihr Trend-Potential.

Warum Nvidia seine neue Chip-Generation auf den mißverständlichen Namen „GeForce 256" getauft hat, wird wohl für immer ein kleines Rätsel bleiben. Fakt ist, daß „Ge" für „Geometry" steht und nicht etwa für „Gravity" (Schwerkraft). Außerdem bezieht sich der Zusatz „256" auf die interne Busbreite des GeForce-Chips, die 256 Bit beträgt.



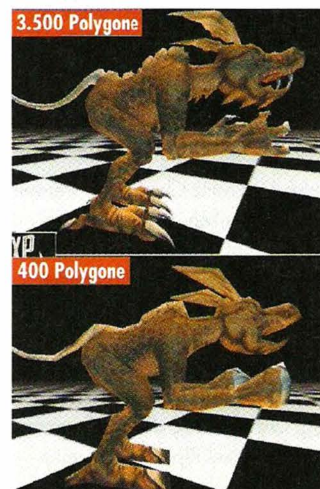
Zwei GeForce-256-Boards, eine 3D-Leistung. Durch die identischen Taktungen bei Chip und Speicher fällt auch die Geschwindigkeit in 3D-Spielen gleich aus.

Total Annihilator

Elsa, Asus, Creative Labs und Guillemot sind die wichtigsten GeForce-Abnehmer, wobei Creative Labs wahrscheinlich als erster seine 3D Blaster Annihilator ausliefern kann. Schon in der ersten Oktoberwoche will der Multimedia-Gigant eine Kartenvorhut in den Handel bringen. Mit größeren Stückzahlen ist aber erst Mitte oder Ende des Monats zu rechnen. Die Eckdaten der Annihilator umfassen 120 MHz Chiptakt, 166 MHz Speicherfrequenz (maximal 183 MHz) und 32 MByte Grafikspeicher (5,5 ns SDRAM). Die High-End-Grafikkarte stellt mit ihren Spezifikationen ein repräsentatives Beispiel für alle GeForce-Boards der ersten Generation dar. Nvidia bringt im Gegensatz zum TNT2 vorerst keine unterschiedlichen Chipversionen heraus, so daß den Board-Bauern sehr enge Grenzen bei der Taktung des Chips auferlegt sind. Creative Labs will aber ein Übertaktungs-Utility mitliefern, so daß der Spieler selbst Kontrolle über Geschwindigkeit und Stabilität seines Boards hat. Das Fehlen eines TV-Ausganges wird durch ein zwei Titel umfassendes Spielebundle versüßt, die auf die Geometriefähigkeiten des GeForce 256 abgestimmt sind. Wahrscheinlich wird sich eine optimierte Version von *Shadow Man* im Karton befinden.

Akte Erazor X

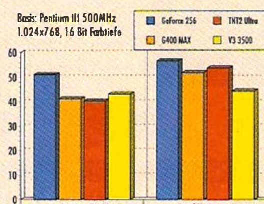
Elsa stellte uns ein Previewboard der Erazor X zur Verfügung, die erst Ende Oktober oder sogar Anfang November in den Handel kommt. Auch diese GeForce-Platine wird mit 120 MHz Chip- und 166 MHz Speichertakt ausgeliefert und 32 MByte RAM aufweisen. Elsa will dem Mangel an Taktfrequenz-Flexibilität durch eine starke Softwareseite begegnen. So wird die Erazor X mit der hauseigenen Virtual-Reality-Brille 3D Revelator harmonieren und *Need for Speed 4* als Spielebundle besitzen. Außerdem bietet Elsa ein Gammakorrektur-Tool, um direkt im Spiel die Helligkeit verän-

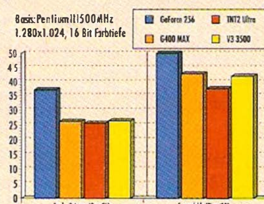


Ein Monster aus Experience einmal mit 400 und einmal mit GeForce-kompatiblen 3.500 Polygonen. Bei Kopf, Armen und Beinen ist der Unterschied besonders deutlich.

3D-SPEED

Schon die ersten GeForce-Messungen mit Beta-Treibern zeigen, wohin die Geschwindigkeits-Richtung geht. Vor allem in hohen Spieleauflösungen kann der neue Nvidia-Chip Akzente setzen.



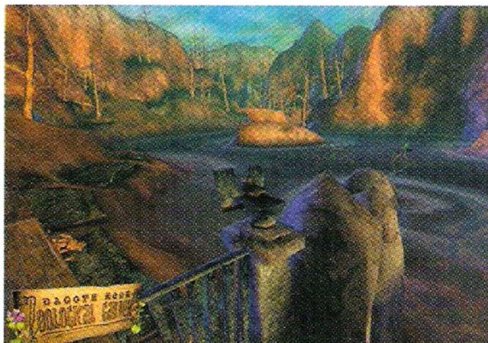


GEFORCE-KARTENSPIELE



Hier finden Sie alle wichtigen Grafikkarten-Hersteller und ihre für den Herbst angekündigten GeForce-256-Boards im Überblick.

Produktname	3D Blaster Annihilator	3D Prophet	AGP-V6600	Erazor X
Hersteller	Creative Labs	Guillemot	Asus	Elsa
Telefon	069-66982900	0211-338000	02102-499712	0241-6065112
Preis	ca. DM 600,-	DM 600,-	DM 600,-	DM 666,-
Chiptakt	120 MHz	120-125 MHz	120-130 MHz	120 MHz
RAM-Takt	166-183 MHz	166-183 MHz	166-183 MHz	166-183 MHz
RAM	32 MByte	32 MByte	32 MByte	32 MByte
Spielebundle	Zwei Spiele	Nein	Offen	NFS 4
TV-Ausgang	Nein	Ja	Nein	Nein



Willkommen im Zoo von Experience! Was Sie hier sehen, ist eine 3D-Spielelandschaft mit extrem hohen Polygonzahlen.



Halo von Bungie wird dank seiner grafischen Qualitäten dem 3D-Action-Genre zu neuen Höhenflügen verhelfen.

dern zu können. Als Sahnehäubchen gibt es den Chip-Guard, der die GeForce-Temperatur und die Funktionsfähigkeit des Lüfters überwacht. Übertaktungskünstler können hier relativ gefahrlos ans Werk gehen und den 5,5-ns-RAM beispielsweise auf 183 MHz hochschrauben.

Architekturstudium

„Nur 120 MHz Chiptakt?", werden Sie jetzt denken. Diese niedrige Taktung hat einen guten Grund: Auf dem Chip ist eine komplette Geometrie-Engine untergebracht, die alle Transformations- und Ausleuchtungsaufgaben von der CPU übernehmen kann. Außerdem verfügt GeForce 256 über vier unabhängige Pixel-Pipelines für seine Renderaufgaben (TNT2: zwei). Um die Masse an Transistoren mit dem aktuellen Fertigungsprozeß zu vereinbaren (0,22 Mikron), mußte Nvidia Kompromisse beim Chiptakt eingehen. Dieser Nachteil wird zwar von der vierfachen Render-Pipeline abgemildert, bei der reinen Zeichengeschwindigkeit könnten S3 (Savage2000) und 3dfx (Napalm) aber vorne liegen. Weitere Features des GeForce 256 umfassen Bump Mapping mit bis zu vier Texturen, Texturenkompression nach DirectX-Manier, Cube Environment Mapping (ultrarealistische Reflexionen der Umgebung), AGP4X mit schnellen Schreibzugriffen und verbesserte DVD-Fähigkeiten. Was bringt es nun eigentlich, wenn ein Grafikchip der CPU die Transformation und Ausleuchtung abnimmt (sogenanntes Hardware T&L)? Zum einen wären aufwendige 3D-Spiele auch auf schwächeren Rechnern lauffähig. Zum anderen könnten Spieleprogrammierer das CPU-Potential dazu nutzen, mehr Polygone in die Landschaft zu stellen oder eine bessere Künstliche Intelligenz zu entwickeln. Der Pferdefuß daran: Spiele profitieren nicht automatisch von Grafikchips mit einer GeometrieeEngine.

Spiel mit mir

Die erste Hürde ist die 3D-Schnittstelle. OpenGL kommt schon länger mit Hardware T&L klar, weshalb einige der aktuellen OpenGL-Spiele direkt davon profitieren. DirectX wird jedoch erst mit der Ende September erschienenen Version 7 entsprechend umgemodelt. Hier wird der Spiele-Support also deutlich länger auf sich warten lassen. Selbstverständlich kümmert sich Nvidia darum, einige Aushängeschilder an den Start zu bringen. So wird es eine Spezialversion von *Shadow Man* (Acclaim) geben, die deutlich mehr Polygone für Charaktere und Umgebung bereithält. Ein besonderes Verwöhnaroma versprechen die Neuentwicklungen Evolva (Interplay), Halo (Bungie) und Experience (The Whole Experience). Doch was kann man von GeForce 256 bei aktuellen High-End-Spielen wie *Drakan, Expendable, Unreal Tournament* oder *Quake 3 Arena* erwarten? Nach unseren Benchmarks mit fast endgültiger Karten-Hardware und ausbaufähigen Beta-Treibern können wir sagen: Viel, aber nicht zu viel. In erster Linie sorgt die höhere Zeichenleistung für bessere Frameraten in 1.024x768 aufwärts. Während in 800x600 kaum Unterschiede meßbar sind, steigt die Bildrate um etwa. 10-20% (1.024x768) bzw. 30-40% (1.280x1.024). Mit diesen Vorteilen wird sich der Käufer einige Monate lang zufriedengeben müssen, bis sich die übrigen GeForce-Features auch in Spielen widerspiegeln.

Thilo Bayer

NACHGEFRAGT



Derek Perez ist PR Manager bei Nvidia

Derek, wie haben die Spiele-Entwickler auf GeForce 256 reagiert?
Sie waren überrascht, wie leistungsstark seine T&L-Engine ist. Als John Carmack von id software ein GeForce-Board in Aktion gesehen hat, wollte er seine Polygonzahlen für *Quake 3 Arena* noch einmal überdenken.

Mit welchem Spiele-Support von Hardware T&L kann man 1999 noch rechnen?
Neuere OpenGL-Spiele sollten direkt vom GeForce profitieren. Außerdem erwarten wir einige Patches zu bestehenden Spielen. Dieses Jahr stehen Titel wie *Messiah, Q3A, Midnight GT, Slave Zero, Colin MacRae Rally II* oder *Shadow Man* auf unserer T&L-Liste.

Wie wichtig sind Features wie Cube Environment oder Bump Mapping für Spiele?
Man stelle sich folgende Spiel-Szene vor. Du sprichst mit einer Figur, während Ihr vor einer Schaufensterfront steht. Plötzlich siehst Du die Reflexionen einer Person in den Glasscheiben, die sich an Dich heranschleicht. Oder ein Spiegel-Labyrinth in *Quake 3 Arena*, wo Du überall die Reflektionen von Gegnern siehst. Die Möglichkeiten sind unbegrenzt.

CHIP-EVOLUTION



Die technische Entwicklung der Grafikchips von Nvidia im Schnelldurchlauf. Hier sehen Sie auf einen Blick, welche theoretischen Leistungsdaten hinter den einzelnen Chips stehen.

Grafikchip	TNT	TNT2	TNT2 Ultra	GeForce 256
Chiptakt	90+ MHz	125+ MHz	150+ MHz	120+ MHz
Pipeline	Zweifach	Zweifach	Zweifach	Vierfach
Pixelfüllrate	180+ MPixel	250+ MPixel	300+ MPixel	480+ MPixel
3D-Engine	128 Bit	128 Bit	128 Bit	256 Bit
Speicher	16 MByte	16/32 MByte	32 MByte	32/64 MByte
Speichertakt	110+ MHz	150+ MHz	183+ MHz	166+ MHz
RAMDAC	250 MHz	300 MHz	300 MHz	350 MHz
Polygonleist.	6 Mill.	9 Mill.	9 Mill.	15 Mill.
On-Chip T&L	nein	nein	nein	ja

GRAFIK-PIPELINE

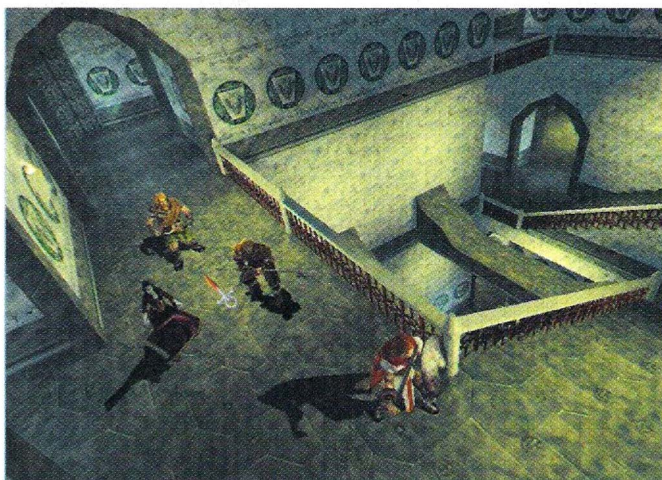
Bevor Sie ein fertiges Bild auf dem Monitor sehen, müssen zuerst zahlreiche Bearbeitungsschritte durchlaufen werden. Die folgende Grafik zeigt Ihnen, welche Aufgaben Grafikchips mit Hardware T&L wie GeForce 256 und Savage2000 übernehmen können.

	1996	1997	1998	1999	
Aufgaben der 3D-Anwendung	CPU	CPU	CPU	CPU	3D-Anwendung und Schnittstelle
Szenenberechnungen	CPU	CPU	CPU	CPU	3D-Anwendung und Schnittstelle
Transformation	CPU	CPU	CPU	Grafikchip	3D-Grafik-Pipeline
Beleuchtung	CPU	CPU	CPU	Grafikchip	3D-Grafik-Pipeline
Dreiecks-Setup	CPU	Grafikchip	Grafikchip	Grafikchip	3D-Grafik-Pipeline
Rendern	Grafikchip	Grafikchip	Grafikchip	Grafikchip	3D-Grafik-Pipeline

Vorgefühlt: Die Fakten über Napalm

Das Mysterium

Während Nvidia die Werbetrommel rührt, hüllt sich 3dfx dezent in Schweigen. Immerhin ist mit „Napalm" der Codename der nächsten Chip-Schöpfung bekannt. Hat der Voodoo-Erfinder noch ein Aß in der Hinterhand? Oder wird GeForce 256 in den nächsten Monaten die Grafikszene beherrschen?



Vampire – The Masquerade wird dank seiner Glide-Optimierung auch mit der nächsten Voodoo-Chipgeneration von 3dfx hervorragend zusammenarbeiten.

Soviel steht fest: Nvidia hat diesmal das Geschwindigkeitsrennen um die Markteinführung gewonnen. 3dfx wird erst im November oder sogar Dezember seine neue Generation ausliefern können. Bisher hat der Voodoo-Entwickler erst zwei Features enthüllt, die bei Napalm zum Einsatz kommen. Über den T-Buffer haben wir schon in PCG 10/99 berichtet (S. 20). Mit seiner Hilfe sind kinoähnliche Effekte wie Bewegungs- oder Tiefenunschärfe auch in Spielen machbar. Darüber hinaus wird der T-Buffer sogenanntes Spatial Anti-Aliasing (Kantenglättung) ermöglichen, um pixeligen Kanten bei 3D-Objekten den Garaus zu machen. Diese Fähigkeit wird einfach per Schalter in der Napalm-Software aktiviert. Spiele müssen also nicht extra dafür programmiert werden, sondern profitieren direkt von der besseren Optik. 3dfx präsentierte uns zu diesem Zweck *Need for Speed 3* in 640x480 Bildpunkten. Es war beinahe unglaublich, wie „rund" die Rennwagen und umstehende Gebäude wirkten. Das zweite bekannte 3D-Feature betrifft FXT1, eine neuartige Technologie zur Texturenkompression. 3dfx will damit Texturen in 32 Bit Farbtiefe mit einer Kompression von 8:1 packen. Durch zwei Maßnahmen soll die Qualität trotz Komprimierung hochgehalten werden. Zum einen wird die betreffende Textur erst einmal in kleinere Blöcke aufgeteilt (4x4 oder 4x8 Bildpunkte). Zum anderen kommen pro Block vier verschiedene Kompressionsmuster zum Einsatz, wobei das beste Qualitäts-Ergebnis den Zuschlag erhält. Durch FXT1 soll der benötigte Texturspeicher gering gehalten und die Speicher-Bandbreite erhöht werden. Ansonsten hat 3dfx noch nicht einmal den Zeitpunkt festgelegt, an dem weitere Spezifikationen bekanntgegeben werden. Immerhin geht aus den FXT1-Unterlagen hervor, daß Napalm die Bildausgabe in 32 Bit Farbtiefe kann. Außerdem wird der Chip voraussichtlich AGP 4X, Texturgrößen von 2.048x2.048 und die reguläre DirectX-6-Texturkompression (S3TC) beherrschen.

Thilo Bayer ■

STATEMENT



Nvidia macht es, S3 macht es, nur 3dfx macht es nicht. Die Rede ist von Hardware T&L, den neuen Hype-Thema in der Grafikbranche. Fast scheint es so, als ob dieses Feature die Nachfolge der „16- versus 32-Bit-Rendern"-Diskussion antritt. Hardware T&L bietet Vorteile wie hohe Bildwiederholraten auf schwächeren Rechnern, hochintelligente Gegner, ultrarealistische Spielphysik und generell mehr Polygone. Nur: Wann sind die Spiele dafür da? Bei aktuellen Spielen haben PIII und Athlon jedenfalls genug Potential für T&L-Berechnungen. Und eine bessere Künstliche Intelligenz programmiert man nicht zwischen 20 Uhr und Tagesschau. Man kann für Nvidia und S3 also nur hoffen, daß der Unterschied zwischen T&L-Theorie und Spielepraxis nicht zu groß ausfällt. Ansonsten hat 3dfx mit seiner universal verfügbaren Kantenglättung vorerst das überzeugendere Argument.



Die Billardkugeln demonstrieren die aus der Filmbranche bekannte Bewegungsunschärfe, die 3dfx mit der T-Buffer-Technik auch in 3D-Spielen erreichen will.

NACHGEFRAGT

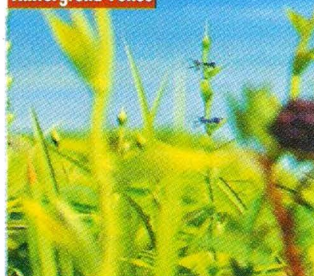


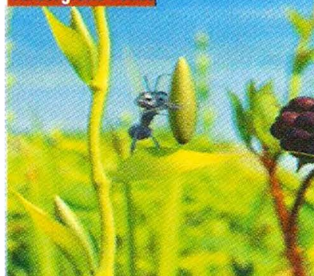
Brian Bruning ist Developer Relations Director bei 3dfx

Nvidia und S3 setzen mit ihren Chips voll auf Hardware T&L. Warum nicht auch 3dfx?
Wir arbeiten schon über ein Jahr an diesem Thema. Nach Gesprächen mit Spieleentwicklern stand für uns jedoch fest, kein Hardware T&L in Napalm zu integrieren. Nur sehr wenige Spiele werden in den nächsten acht Monaten davon Gebrauch machen.

Wann werden Spieler den Möglichkeiten des T-Buffers in der Praxis begegnen?
Effekte wie Tiefen- oder Bewegungsunschärfe machen nicht in jeder Spielszene Sinn. Es wird also etwas Zeit dauern, bis man diese Features im Spiel sehen kann. Für die Kantenglättung trifft dies jedoch nicht zu. Alle 3D-Spiele werden davon unabhängig von der Schnittstelle automatisch profitieren und deutlich besser aussehen.

Texturkompressions-Techniken sind ja ein alter Hut. Warum legt 3dfx so großen Wert auf FXT1?
Zum einen ist FXT1 jeder bisherigen Kompressions-Technologie überlegen. Der wichtigste Faktor ist jedoch, daß wir FXT1 kostenlos zur Verfügung stellen. Wir laden Matrox, ATI, S3 und Nvidia dazu ein, diese Technik ebenfalls in ihre Chips zu integrieren. Außerdem wollen wir auch für andere Plattformen wie MAC oder Linux Texturkompression ermöglichen.





Die Tiefenwirkung sehen Sie am Beispiel von A Bug's Life. Oben ist der Hintergrund, unten der Vordergrund fokussiert.

Scheckkarten-Treff: Tragbare MP3-Player im Megatest

Audiomobil

Viele Zocker gönnen ihren Ohren nicht nur Spiele-Soundtracks, sondern auch frisch gesampelte Meisterwerke ihrer Lieblingsbands. Was liegt näher, als brandneue Vertreter der zweiten Generation von portablen MP3-Playern unter die Ohren zu nehmen?

Das Sammeln und Hören von MP3-Files ist mittlerweile zum Volkssport Nr. 1 geworden. MP3 beschreibt dabei eine Packroutine für Audiodaten (MPEG 1 Layer 3), mit der sich Musiktitel bis zum Faktor 10 komprimieren lassen. Das fördert vor allem den nicht immer legalen Musik-Austausch per Internet oder E-Mail, da die Songs meist nur 3-5 MByte groß sind. MP3 für unterwegs ermöglichen handliche Player, die im Herbst schon in die zweite Generationsrunde gehen.

Rio de Janeiro

Wenn Diamond als MP3-Veteran einen neuen Player ankündigt, ist die Erwartungshaltung der Fangemeinde hoch. Die neue MP3-Scheckkarte heißt dabei einfach Rio 500 und kostet 599 Mark. Speicherseitig sind 64 MByte RAM On-Board verbaut, über einen Smart-Media-Slot läßt sich dieses RAM-Polster weiter aufrüsten. Eine weitere Besonderheit ist die USB-Connection nebst zugehörigem Kabel. Dadurch läßt sich der Rio in nur 2 Minuten komplett mit MP3-Tracks bespielen. Im Vergleich zum Rio 300 hat Diamond auch den Kopfhörern eine Frischzellenkur verschrieben.



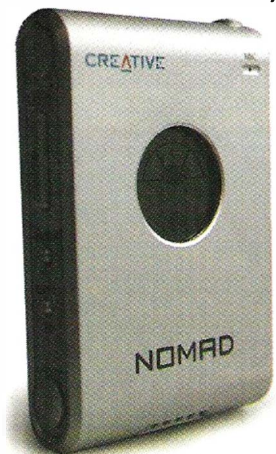
Der Design-Preis geht eindeutig an Diamond. Der Rio 500 sieht schon in der Standardversion cool aus.

Rechtzeitig zum Start des 500er gibt es auch eine neue Software (Rio Port Audio Manager 2.0), mit der alle MP3-Dateien bequem verwaltet und auf den Player geladen werden können. Das Knopfarsenal umfaßt neben den üblichen Optionen auch einstellbare Höhen und Bässe, programmierbare Titel und einen Zufallsgenerator. Besonders fingerfreundlich ist der Drehregler, mit dem sich der MP3-Hörer durch diverse Menüs hangeln kann. Für Nachtschwärmer ist die Hintergrundbeleuchtung interessant, die sich nach einem Knopfdruck für kurze Zeit aktiviert. Insgesamt ist der Rio 500 der momentan beste (reine) MP3-Player, auch wenn er nicht gerade den Innovationspreis gewinnt. Wer keine 600 Mark übrig hat oder Radio hören und Sprache aufnehmen will, sollte den Nomad probehören.

Wüsten-Nomade

Während Diamond seinen Fokus auf die MP3-Abteilung legt, will Creative Labs (Tel.: 069-66982900) mit seinem MP3-Erstlingswerk auch andere Einsatzbereiche abdecken. Der Nomad geht dabei für 399 Mark an den Start und kann ebenfalls auf 64 MByte Speicher zurückgreifen. Davon sind 32 MByte fest eingebaut, während die übrigen 32 MByte per SmartMedia-Karte beigesteuert werden. Die interessantesten Fähigkeiten des Nomad sind seine FM-Radiotauglichkeit und die Diktierfunktion. So kann der Anwender neben seiner Tätigkeit als MP3-DJ auch Radioprogramme in brauchbarer Qualität hören und bis zu vier Stunden Sprache aufnehmen. Sehr bequem ist auch die Docking-Station. Zum einen dient sie als Ladeeinheit für die mitgelieferten Akkus, zum anderen ist sie für das Überspielen der Tracks zuständig. Die Verbindung zum PC wird über den Parallelport hergestellt, was bei einer Komplettbespielung ca. 5 mal länger als beim Rio 500 dauert. Die Knopfabteilung des Nomad hat Schmankerl wie eine Löschtaste und einen Wiederhol- bzw. Zufallsbutton parat. Auch die Überspiel- und die MP3-Software läßt wenig Wünsche offen. Insgesamt ein starkes Erstlingswerk von Creative Labs, bei dem vor allem die Vielseitigkeit und der gute Preis für Pluspunkte sorgen. Vorerst ist der Nomad jedoch nur über das Internet zu beziehen (www.nomad-world.com).

Thilo Bayer ■



Auch der silbern schimmernde Nomad von Creative Labs sieht durch sein rundes Äußeres recht schick aus.

PLAYER-PARADE

Die MP3-Kontrahenten im direkten Features-Vergleich.

	Rio 300	Rio 500	Nomad
RAM On-Board	32 MB	64 MB	32 MB
SmartMedia	optional	optional	32 MB
PC-Anschluß	Parallel	USB	Parallel
Kopfhörer	befriedigend	gut	befriedigend
Radio	nein	nein	ja
Sprachaufnahme	nein	nein	ja
Flash-BIOS	nein	ja	nein
Docking-Station	nein	nein	ja
Preis	ca. 300 Mark	600 Mark	400 Mark

RANKING

Rio 500	
Ausstattung	82%
Features	82%
Performance	88%
Wertung	85%
Hersteller	Diamond
Preis	ca. DM 599,-

STÄRKEN
64 MB On-Board, USB, flashbares BIOS, Design

SCHWÄCHEN
Kein Radio, keine Sprachaufnahme, hoher Preis

RANKING

Nomad	
Ausstattung	84%
Features	85%
Performance	84%
Wertung	85%
Hersteller	Creative Labs
Preis	ca. DM 399,-

STÄRKEN
Preis, Radio, Sprachaufnahme, Software

SCHWÄCHEN
lange Kopierzeiten, kein Flash-BIOS, Kopfhörer

Mehrwert-Steuerung: Mäuse und Keyboards für Zocker

Zaubermäuse

Mehr als 50 Prozent aller Spieler sehen Maus und Keyboard als Eingabe-Heiligtümer an. Dieses eherne Steuergesetz nehmen einige Hardware-Hersteller nun endlich zum Anlaß, spielergerechte Steuermänner zu schnitzen. Wir haben die hoffnungsvollsten Kandidaten für Sie probegehalten.

Steuergeschädigte Spieler dürfen sich auf einen hochinteressanten Controller-Herbst freuen. Die großen Stick-Hersteller führen nicht nur eine Generalüberholung bei ihrem Gamepad- und Joystick-Sortiment durch, sondern bringen auch eine ganz neue Steuerkomponente ins Spiel. Die Stichworte lauten „Spielemäuse" und „Zocker-Keyboards".

IntelliMouse Explorer

Die coolste graue Maus, seit es PC-Nager gibt. So lautet das Fazit zur brandneuen IntelliMouse Explorer von Microsoft (Tel.: 0180-5251199). Der Software-Gigant aus Redmond beschreitet mit seinem Maus-Flaggschiff neue Technikwege. „IntelliEye" heißt das Stichwort, das den Spieler weitgehend vor nervigen Reinigungsaufgaben bewahrt. Anstatt der altbekannten Mechanik mit Mausball und Zahnrad kommt in der IntelliMouse Explorer eine miniaturisierte Digitalkamera zum Einsatz. Diese schießt immerhin 1500 Bilder pro Sekunde und wird bei der Arbeit von einer Infrarotlampe unterstützt, welche die Arbeitsoberfläche beleuchtet. Der integrierte Prozessor entscheidet durch einen Bildervergleich, wie sich die Position der Maus verändert hat. Vorteile? Sie müssen nie wieder das ungepflegte Innere Ihrer Maus kennenlernen oder sich mit speckigen Mauspads herumärgern. Nachteile? Sie benötigen eine reflektionsfreudige Oberfläche (also keine Glastische oder Mausunterlagen der Marke Everglide). Neben der IntelliEye-Technik setzt die mobile Maus vor allem durch das handfreundliche Design, die Knopfverarbeitung und die Maustasten 4 und 5 Akzente. Letzteres fördert nicht nur die Windows-Arbeit, sondern ist auch bei zukünftigen Spielen kaum mehr wegzudenken. C&C 3, Diablo 2, Homeworld, Unreal Tournament, Age of Kings, Quake 3 Arena und Vampire sind prominente Titel mit direkter 5-Tasten-Unterstützung. Bei C&C 3 und UT konnten wir sehr präzise Bewegungs- und Klickmanöver durchführen. Nur bei einer Mischung aus extrem geringer Mausempfindlichkeit und extrem hektischen Bewegungen hatte die Explorer-Maus manchmal Orientierungsprobleme. Außerdem löst man den Button 4 manchmal unfreiwillig aus, wenn man seine Finger zu heftig gegen das Gehäuse drückt. Insgesamt hinterläßt die wahlweise am USB- oder PS/2-Port arbeitende Explorermaus einen sehr guten Eindruck. Lediglich die hohen Investitionskosten (129 Mark) wirken etwas abschreckend.

Thilo Bayer ■

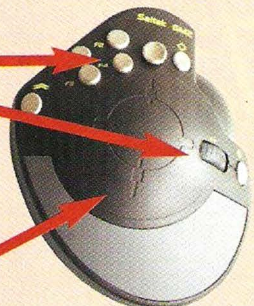


C&C Tiberian Sun bietet sich dank 5-Tasten-Support ideal für einen ersten Einsatz mit der IntelliMouse Explorer an. Bei der Belegung der Knöpfe sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt.

DAS SPIELEKLAVIER: SAITEK GM2

Saitek (Tel.: 089-54612710) hat sich in den letzten Jahren einen guten Ruf als Fachmann für spieleroptimierte Steuerwerkzeuge erarbeitet. Bei Namen wie PC Dash, R4 Force Wheel oder Cyborg 3D Stick werden so manche wehmütige Erinnerungen an durchzockte Nächte wach. Die jüngste Controller-Schöpfung GM2 greift den Gedanken des Spiele-Keyboards PC Dash auf und variiert ihn für die Belange von Action- und Strategiefans. So erhält der Käufer für 129 Mark neben der tastenbeflasterten Handablage auch gleich eine echte Zockermaus dazu; die letztere geht auch für 70 Mark separat in die Mausefalle. Zusammen erreicht das Duo Infernale die atemberaubende Zahl von 40 programmierbaren Aktionsknöpfen. Doch nicht nur die Hardware setzt neue Maßstäbe aus spielerischer Sicht. Uns hat es die durchdachte Software angetan, die sich in den Windows-Explorer einklinkt und programmierwütigen Spielern ein reichhaltiges Betätigungsfeld liefert. Wenn der finale Praxistest den guten Ersteindruck bestätigt, sollten Profizocker schon einmal ihren Sparstrumpf auf die Waage stellen.

Das analoge Drehrad und der fingergerechte Coolie Hat sind die Highlights.



Das Tastenpad besitzt einen Höcker als Auflagefläche für die linke Hand.



Die Maus bietet einen 4-Wege-Schalter für den rechten Daumen.

RANKING

IntelliMouse Explorer

Ausstattung	85%
Feature	87%
Performance	83%
Wertung	**86%**
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 129,-

STÄRKEN
5 Tasten, Software-Optionen, Ergonomie

SCHWÄCHEN
Preis, Rechtshänder-only, Oberflächenprobleme

Renaissance: Force Feedback neu entdeckt

Schüttelfrost

Sie stehen auf einen kraftverstärkten Weltraum-Ausritt mit dem neuesten X-Wing-Modell? Sie traben mit Ihrer mächtigen Mechwarrior-Armee am liebsten rüttelnd über die Weide? Dann haben wir zwei hochinteressante Steuerprodukte für Sie.



Railroad Tycoon II versorgt den Kraftmaus-User mit situationsabhängigen und unaufdringlichen Rückmeldungen.



Kraftsport einmal anders. Unter Einsatz des Jet Leader FF taugt das Weltraum-Rodeo problemlos zum Muskelaufbau.

Eine gute Force-Feedback-Unterstützung hat schon so manchen zweitklassigen Spiele-Titel deutlich aufgewertet. Immerhin gibt es Joysticks und Lenkräder mit Force, seit neuestem sogar Gamepads. Nur die Sendung mit der Maus muß ohne FF auskommen – zumindest bis heute.

Die Kraftmaus

Die WingMan FF Maus von Logitech (069-92032165) wartet ab Mitte Oktober für 200 Mark auf potentielle Käufer. Neben dem reinen USB-Mäuschen befinden sich auch drei Spiele (Heavy Gear II, Railroad Tycoon II Gold und Gruntz) im Kraft-Paket. Diese unterstützen die mauseigene FF-Schnittstelle FEELit und sind die Vorhut einer Vielzahl von weiteren angepaßten Titeln (Black&White, Quake 3 Arena, ST: Voyager Elite Force, Darkstone (Patch), Heavy Metal FAKK 2). Für den WingMan-Neuzugang sind solche Titel der Idealfall, auch wenn hier noch etwas Zukunftsmusik im Spiel ist. Damit die Wartezeit sinnvoll überbrückt wird, agiert die FF Maus auch als herkömmliches Mäuschen oder als FF-Joystick. Gerade letzteres ist interessant, weil viele FF-gekrönte Spiele wie NFS 3 einen Stick oder ein Lenkrad erwarten. Im Joystick-Modus schiebt man die Maus einfach in die gewünschte Bewegungsrichtung – schon flitzt der Lamborghini Diabolo los. Doch damit nicht genug. Per Knopfdruck kann gleich der ganze Windows-Desktop mit FF-Effekten aufgemöbelt werden (FEELit Desktop), damit die Berührung von Menüleisten oder Buttons mit einer dezenten Kraftrückmeldung quittiert wird. Um die Gegenkräfte auf die Hände zu übertragen, haben die Logitechniker die Maus fest mit der Unterlage verbunden. Der dadurch eingeschränkte Bewegungsspielraum sorgt anfangs für etwas Verwirrung. Bei den bisher erhältlichen Maus-FF-Spielen kann der WingMan-Controller jedenfalls voll überzeugen. Bei kraftlosen Spielen oder im Desktopbetrieb erreicht er jedoch nicht die Präzision einer normalen (ungebundenen) Maus. Man sollte ihn am besten parallel zu einem anderen Nager betreiben, was dank USB kein Problem darstellt.

Der Kraftknüppel

Neue FF-Joysticks erscheinen ungefähr in der gleichen Häufigkeit auf dem Markt wie eine totale Sonnenfinsternis am Himmel. Guillemot (0211-338000) schickt sich nun mit dem mächtigen Jet Leader FF an, diesen Mißstand zu beheben. Der Stick-Neuling kostet 200 Mark und bietet mit zwölf Knöpfen, Schubkontrolle, Mini-Ruder und Coolie-Hat eine fette Hardware-Ausstattung. Das angestaubte Incoming und eine magere Programmiersoftware sind dagegen halbherzige Dreingaben. Wer sich den Spätzünder auf den Tisch hievt, sollte auf jeden Fall ordentlich Platz in die Tiefe haben. Da alle Elemente symmetrisch angeordnet sind, kann der Jet Leader von Links- und Rechtshändern gleichermaßen gut bedient werden. Der Rüttelstick wird dabei wahlweise über die serielle Schnittstelle oder über den USB-Port betrieben und besitzt netterweise einen Ein-/Ausschalter. Bastler können den Griff mittels eines Imbus-Schlüssels sogar in der Höhe verstellen. Die FF-Effekte liegen von ihrer Intensität her irgendwo zwischen Microsoft und Logitech und geben damit keinen Anlaß zur Beanstandung. Insgesamt macht der Jet Leader FF ein soliden, aber keinen spektakulären Eindruck. Die Design-Kompromisse für die Links-Rechtshänder-Kompatibilität verhindern eine bessere Wertung.

Thilo Bayer / Bernd Holtmann ■

RANKING

WingMan FF Maus	
Ausstattung	83%
Features	82%
Performance	77%
Wertung	79%
Hersteller	Logitech
Preis	ca. DM 200,-
STÄRKEN	Vielfältiger Einsatz, neue Erlebnisdimension
SCHWÄCHEN	Maus-Unterlage, kein Wheel, wenig FF-Spiele

RANKING

Jet Leader FF	
Ausstattung	78%
Features	81%
Performance	79%
Wertung	79%
Hersteller	Guillemot
Preis	ca. DM 200,-
STÄRKEN	Standsicher, Links- und Rechtshänd., Handablage
SCHWÄCHEN	Stellfläche, Knopfer-reichbarkeit, Mini-Ruder

Aufbauarbeit: Die wichtigsten Netzwerk-Grundlagen

Netzwerkparty

Angespannte Gesichter, verkrampfte Körper, spontane Gefühlsausbrüche, lautstarker Szenenbeifall. Nein, wir befinden uns nicht inmitten kampferprobter Fans, die das neueste Fußball-Lokalderby mit Ganzkörpereinsatz kommentieren. Wir sind live bei einer gemütlichen Netzwerkparty im Kreise der Zockerkumpels.

Ein Spiel im Einzelspielermodus zu schaffen, ist nur eine Seite der Medaille. Immer mehr Titel bieten Mehrspieleroptionen an, die von einer steigenden Zahl von Zockern dankbar angenommen werden. Vor allem Multiplayersessions im Netzwerk erfreuen sich immer größerer Beliebtheit, was die hohe Zahl an LAN-Parties belegt. Der Ausdruck LAN (Local Area Network) ist dabei nichts anderes als ein Begriff-Sammelbecken für Netzwerk-Infrastrukturen. LANs sind das Ergebnis von vernetzten PCs und können durch völlig unterschiedliche Netzwerk-Hardware und -Protokolle zustandekommen.

Ursachenforschung

Die Gründe für die Popularität von Spiele-Netzwerken sind vielfältig. Zum einen sind die Kosten für die erforderliche Hardware deutlich gesunken. Schon ab 130 Mark bekommen Sie zwei brauchbare PCI-Netzwerkkarten plus dem nötigen Zubehör. Darüber hinaus haben auch die Spiele-Programmierer ihre Netzwerk-Hausaufgaben gemacht. Die meisten neueren Titel sind mit Mehrspielermodi garniert, die für einen deutlich höheren spielerischen Nährwert sorgen. Außerdem sind selbst unerfahrene Zocker in der Lage, ein Windows-Spiel im Netzwerkmodus in Gang zu bringen. Doch auch die Spieler sind an diesem Boom beteiligt. Viele haben erst im Wettkampf mit menschlichen Kontrahenten richtig Spaß an der Sache und sehen den Einzelspielermodus lediglich als Einstieg in die Materie an. Bei Titeln wie *Worms Armaggeddon, Need for Speed 3/4* oder *Re-Volt* sorgt erst der Multiplayerbetrieb für längerfristigen Spielspaß. Und da bietet sich nun einmal eine LAN-Party an, da das Zocken im Internet immer noch vergleichsweise teuer und meistens auch mit mehr „Lags" (also Störungen des flüssigen Spielablaufs) verbunden ist.

Netzberührung

Angenommen, Sie sind nun auch vom Netzwerk-Fieber befallen. Dann stehen Sie vor der Qual der Wahl, die passende Multiplayer-Hardware in den Einkaufswagen zu schaufeln. Zumindest eines steht fest: Bei mehr als zwei Netz-PCs kommen Sie um den Kauf von Netzwerkkarten nicht herum. Hierbei gibt es drei wesentliche Unterscheidungskriterien, die miteinander zusammenhängen. Aktuelle Netzwerkkarten kennen zwei Betriebsmodi beim Datendurchsatz: 10 oder 100 Millionen Bits (MBit) pro Sekunde. Da 8 Bits einem Byte entsprechen, erreicht eine 10-MBit-Karte als ungefähre Richtgröße 1 MByte/s, 100-MBit-Karten entsprechend 10 MByte/s. Das klingt jetzt nach riesigen Unterschieden zwischen den beiden Varianten, für den reinen Spielebereich sind 10 MBit aber völlig ausreichend. Zum anderen spielt die Bauform (**ISA oder PCI**) eine wichtige Rolle. ISA-Karten schaffen mit Ausnahme teurer Einzelstücke nur 10 MBit/s, PCI-Platinen kommen optional auch mit 100 MBit/s klar. Die dritte Maßgröße ist die Art der Kabelverbindung (**Coaxial- oder Twisted-Pair-Kabel**). Netzwerkplatinen mit BNC-Anschlüssen werden durch Coaxial-Kabel verbunden, die für 10 MBit/s ausgelegt sind. Die hochwertigere Kabelvariante Twisted-Pair (TP) benötigt sogenannte RJ-45-Buchsen und schafft 10 oder 100 MBit/s.

Eine Frage des Netzwerks

Bei der Bauform sollten Sie auf jeden Fall zu PCI greifen, da ISA-Karten schlichtweg out sind. Im PCI-Genre angelangt, treffen Sie normalerweise auf zwei Platinentypen. Die erste Variante repräsentiert eine 10-MBit-Karte mit Anschlüssen für Coaxial- **und** TP-Kabel (sogenannte Combos). Die zweite Variante ist TP-only und kann demnach wahlweise 10 oder 100 MBit/s übertragen. In dieser Phase der Kaufentscheidung gesellt sich ein weiterer Faktor von Bedeutung hinzu: die Frage nach dem

KARTEN-VARIANTEN

Im PCI-Bereich finden Sie vor allem folgende Sorten von Netzwerkkarten im Fachhandel.

Variante 1

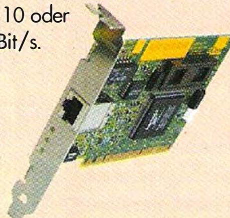
Hier sehen Sie eine Combo-Netzwerkkarte mit 10 MBit/s. Der runde BNC-Anschluß ist nicht zu übersehen.



Netzwerktyp:	Bus, Stern
Durchsatz:	10 MBit/s
Anschlüsse:	BNC, RJ-45
Kabel:	Coaxial, TP

Variante 2

Karten mit 100 MBit/s haben meist nur einen RJ-45-Anschluß. Sie laufen mit 10 oder 100 MBit/s.



Netzwerktyp:	Stern
Durchsatz:	10/100 MBit/s
Anschlüsse:	RJ-45
Kabel:	TP

Optionaler Hub

Hier sehen Sie einen Hub mit fünf Ports. Sein Datendurchsatz muß mit den Karten harmonieren.



Netzwerktyp:	Stern (+ Bus)
Durchsatz:	10, 100, 10/100 MBit/s
Anschlüsse:	RJ-45 (+ BNC)
Kabel:	TP (+Coaxial)

SHORTCUTS

Die wichtigsten Begriffe rund ums Netzwerk in der Kurzbeschreibung.

BNC Stecker, der bei Coaxial-Kabeln zum Einsatz kommt

Coaxial-Kabel Rundes, relativ dickes Kabel für Netzwerke mit Bus-Architektur (10 MBit/s). Wegen der Anschlüsse auch als BNC- oder als RG-58-Kabel bekannt.

Combo Karten mit BNC- und RJ-45-Anschluß

Ethernet Netzwerke mit einen Datendurchsatz von 10 MBit/s

Fast Ethernet Netzwerke mit einem Datendurchsatz von 100 MBit/s

Hub Zentrale Vermittlungsstelle bei sternförmigen Netzen. Verteilt die Signale zwischen den angeschlossenen Rechnern.

MBit Millionen Bits. Maßeinheit für den (maximalen) Datendurchsatz innerhalb des Netzes.

RJ-45 Mini-Stecker, der bei TP-Kabeln zum Einsatz kommt

Twisted-Pair (TP) Oberbegriff für verschiedene Kupferkabel-Kategorien. TP-Kabel der Kategorie 5 sind für sternförmige Netzwerke notwendig und besitzen sogenannte RJ-45-Stecker als Anfangs- und Endstücke.

„Hub". Ein Hub ist ein kleiner, unscheinbarer Kasten mit mehreren Anschlüssen für TP-Kabel (manchmal auch zusätzlich mit BNC), der als zentrale Vermittlungsstelle zwischen angeschlossenen Rechnern fungiert. Hubs unterscheiden sich durch die Anzahl der Anschlußmöglichkeiten (Ports) und durch die möglichen Betriebsarten (nur 10, nur 100 oder 10/100 MBit/s). Es gibt jedoch nicht nur externe, sondern auch in Netzwerkkarten integrierte Hubs. Ob Sie einen Hub brauchen, hängt von der Art des geplanten Spiele-Netzwerks ab. Bei Netzwerken mit einer Bus-Architektur (Coaxial-Kabel) hängen alle beteiligten Rechner an einem einzigen Strang. Sternförmige Netze entstehen dagegen auf Basis von zentralen Hubs, die durch TP-Kabel mit den PCs verbunden sind.

Baupläne

Beide Netzwerkvarianten haben bestimmte Vor- und Nachteile, was Investitionskosten, Flexibilität, Performance und Aufbaufreundlichkeit angeht. Wer nur ab und zu am Wochenende zocken und wenig Geld ausgeben will, kommt mit der Bus-Architektur auf 10-MBit-Basis gut zurecht. Beim Netzwerkaufbau über mehrere Räume hinweg sind Coaxial-Kabel ebenfalls vorteilhaft. Wer öfter spielt und mit seinen Kumpels Daten über das Netzwerk austauschen will, sollte die sternförmige Architektur auf Basis von Hubs (und Netzwerkkarten) mit 100 MBit/s bevorzugen. Bei allen Varianten ist wichtig, daß Sie auf die Kompatibilität der Komponenten achten. Ein busbasiertes Netzwerk verlangt beispielsweise nach Karten mit BNC-Anschlüssen. Und ein reiner 100-MBit-Hub kann nur mit 100-MBit-Netzwerkkarten verbunden werden. Erst ein „Misch"-Hub, der 10 oder 100 MBit/s schafft, kommt mit allen Platinen klar.

Kartenkauf

Wenn Sie mit Ihren Freunden zum Kartenkauf aufbrechen, sollten Sie sich vorab über die Art des anstehenden Spiele-Netzwerkes geeinigt haben. Preisbewußte Einsteiger, die lediglich kleinere Netzwerke hochziehen wollen, sind bei Komplettpaketen oder Starterkits sehr gut aufgehoben. Sie beinhalten neben den Karten auch den ganzen Kabelsalat (plus Zubehör) und sind normalerweise problemlos erweiterbar. Gerade bei Netzwerken auf Busbasis lohnen sich solche Pakete, da Sie pro Karte einen sogenannten T-Stecker und insgesamt zwei Abschlußwiderstände (Terminatoren) benötigen. Erfahrene Netzwerkler werden zu einzelnen Karten greifen, die teilweise erhebliche Preisunterschiede aufweisen. Die Differenzen zwischen Markenware und No-Name-Produkten zeigen sich unter anderem in der Qualität des Treiber-Supports. Wer etwas mehr Geld ausgibt, kann hier auf eine vernünftige Unterstützung durch den Hersteller bauen. Im Idealfall kaufen sich alle beteiligten Zocker die gleiche Karte, um eventuellen Kompatibilitäts-Problemen einen Riegel vorzuschieben.

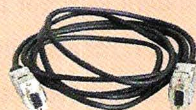
Thilo Bayer

SPIELEN AN ZWEI PCs

Sie wollen nur ein Mini-Netzwerk mit zwei Rechnern hochziehen? Dann haben Sie unter anderem folgende Optionen.

Verbindung mit Nullmodem-Kabel (Kosten: 20 Mark)

Hardware | Protokolle


Nullmodem-Kabel


PC-Direktverbindung

Verbindung mit Coaxial-Kabel (Kosten: 140 Mark)

Hardware | Protokolle


2 Karten mit 10 MBit


2 T-Stücke

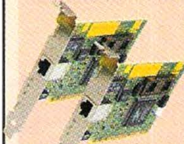

1 Coaxial-Kabel


2 Terminatoren


TCP/IP und IPX/SPX

Verbindung mit Crossover-Kabel (Kosten: 130 Mark)

Hardware | Protokolle


2 Netzwerkkarten mit 10/100 MBit


Crossover-Kabel

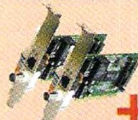

TCP/IP und IPX/SPX

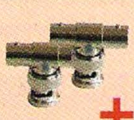
MEHR ALS ZWEI PCs

Hier finden Sie wichtige Optionen beim Aufbau eines größeren Netzes.

Verbindung mit Coaxial-Kabel (Kosten: 140 Mark)

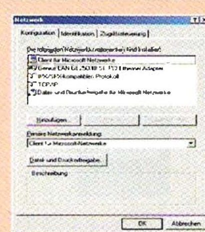
Hardware | Protokolle


2+ Karten mit 10 MBit


2+ T-Stücke


Coaxial-Kabel


2 Terminatoren


TCP/IP und IPX/SPX

Verbindung mit Twisted-Pair-Kabel (Kosten: 180 Mark)

Hardware | Protokolle


2+ Karten mit 10/100 MBit


Twisted-Pair-Kabel

oder


Hubkarte


Externer Hub


TCP/IP und IPX/SPX

Schrauberkurs: So entsteht ein Spiele-Netzwerk

Netzaufbau

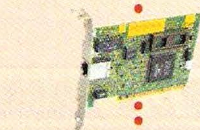
Die frisch verpackte Netzwerk-Hardware liegt vor Ihnen, die Kumpels sind schon angereist, der Pizzadienst hat seinen Nachschubplan fürs Wochenende erhalten. Nun muß das angestrebte Zockernetz nur noch auf Sendung gehen. Wir sagen Ihnen, wie Sie ohne Netzhautentzündung zu Ihrer Multiplayer-Olympiade kommen.

LET'S NETZ

Schritt für Schritt auf dem Weg zum eigenen Spiele-Netzwerk. Wir sagen Ihnen, welche Reihenfolge Sie beim Aufbau einhalten sollten. Netzwerk auf Bus- oder Sternbasis unterscheiden sich dabei nur in Schritt 2 (also in der Kabelverlegung). Ansonsten gelten für beide Varianten die gleichen Aufbaubedingungen.

Bus | Stern-Netz

1: Einbau der Netzwerkkarte



2a: Kabel verlegen



2b: Kabel verlegen



3: Treiber installieren



4: Protokolle installieren



5: Netzwerkumgebung einrichten



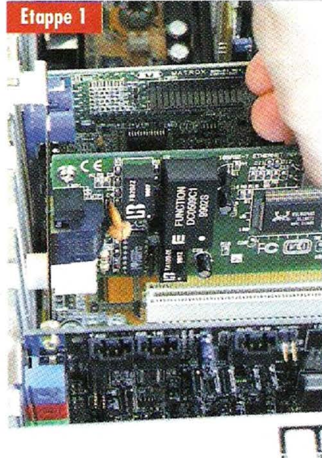
6: Datei- u. Druckerfreigabe



In den Zeiten von Windows 98, Plug&Play und weitgehend vereinheitlichten Protokollen ist es nicht mehr schwer, ein funktionierendes Spiele-Netzwerk fürs Zocker -Wochenende hochzuziehen. Keine Angst vorm Netzwerkeln: So lautet die Devise dieses Praxisartikels. Wir erläutern Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie Netz-Hardware einbauen und wichtige Protokolle einrichten müssen.

Etappe 1: Einbau der Netzwerkkarte

Als erste Maßnahme ziehen Sie den Netzstecker ihres PCs ab. Anschließend berühren Sie am besten einen (metallischen) Heizkörper, um eventuell vorhandene elektrische Ladungen loszuwerden. Nun schrauben Sie den PC auf und halten nach einem freien Steckplatz Ausschau. Je nach Bauweise Ihrer Netzwerkkarte suchen Sie dabei nach einem ISA-



Karten mit sogenannten Combo-Anschlüssen (also BNC und RJ-45 auf einer Karte) müssen vorsichtig in den Steckplatz „eingefädelt" und anschließend eingesteckt werden.

DEDIZIERTE SERVER



Sie können neben „normalen" Servern („listen server") auch sogenannte dedizierte Server („dedicated server") unter *Unreal Tournament, Quake 3 Test* oder auch *Drakan* einrichten. Ein dedizierter Server kommt nur seiner Aufgabe als Spiele-Zentrale nach; an ihm kann nicht mehr gespielt werden. Wie gehabt, starten Sie Ihr Spiel und wählen im Mehrspieler-Setup den entsprechenden Eintrag (dedicated/non dedicated) aus. Das Programm kümmert sich dann nur noch um die Verwaltung der Mehrspielerpartie. Vorteil: Der verwendete Computer benötigt für diese Aufgabe nicht viel Rechenpower, und keiner der Teilnehmer muß mit Performanceeinbußen auf seinem Computer rechnen. Nachteil: Dedizierte Server sind oft schwierig einzurichten (*Drakan* und *Unreal Tournament* einmal ausgenommen), und Sie benötigen einen zusätzlichen Rechner für Ihre Runde.



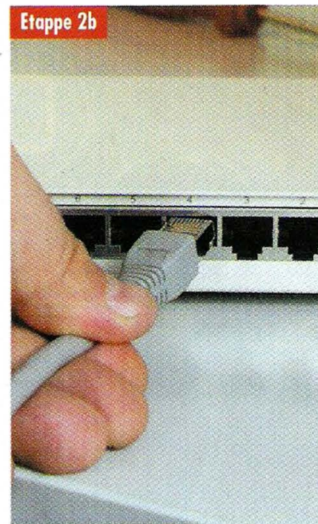
Der erste (und letzte) PC des Netzwerkes bekommt neben dem T-Stück auch einen Endwiderstand spendiert.



Das Coaxial-Kabel wird am T-Stück angedockt und festgedreht. Auch Netzanfänger sollten damit kein Problem haben.



Das eine Ende des TP-Kabels wird in die Netzwerkkarte eingestöpselt, bis der Anschluß hörbar einrastet.



Das andere Ende des TP-Kabels wandert zum Hub und wird dort in einem freien Port entsprechend verankert.

oder PCI-Slot. Möglicherweise steht Ihnen ein Steckplatz-Blech im Weg, das kurzerhand abgeschraubt und entsorgt wird. Karten mit Doppel-Anschluß (BNC und RJ-45) müssen von innen nach außen geführt und anschließend eingesteckt werden; reine RJ-45-Platinen sind beim Einstöpseln pflegeleichter. Anschließend werden die Karten in allen Netzwerk-Rechnern fest verschraubt und das Gehäuse wieder geschlossen.

Etappe 2a: Kabel verlegen (Bus)

Bei einem Netzwerk mit Bus-Architektur ist der Kabelsalat etwas aufwendiger als bei einem sternförmigen Netz. Zuerst werden die T-Stücke auf die BNC-Anschlüsse der Netzplatine gestöpselt und festgedreht; dieser Vorgang ist idiotensicher, da der Stecker nur in einer Stellung auf den Anschluß paßt. Dann müssen Sie den ersten und letzten Rechner des anstehenden Netzes bestimmen und beiden einen Abschlußwiderstand (50 Ohm) auf dem T-Stück verpassen. Nur damit ist gewährleistet, daß der Bus geschlossen ist und das Netzwerk funktioniert. Bevor Sie mit dem Verkabeln der einzelnen PCs beginnen, sollten Sie sie in die endgültige Parkposition bringen. Ansonsten steht Ihnen ein heilloses Kabelwirrwarr ins Haus. Rechner 1 wird nun unter Zuhilfenahme des passenden Coaxial-Kabels mit Rechner 2 verbunden, indem Sie die BNC-Stecker wie gehabt festdrehen. Diesen Vorgang wiederholen Sie, bis alle Kisten am Netz hängen.

Etappe 2b: Kabel verlegen (Stern)

Die Verkabelung mit Twisted-Pair-Leitungen geht recht flott über die Bühne. Zuerst sollten Sie die Rechner sinnvoll im Raum verteilen und eine zentrale Stelle für den Hub finden. Gerade wenn Sie sehr unterschiedliche Kabellängen in Ihrem Strippen-Pool haben, sollten Sie bei der Raumplanung nicht unüberlegt handeln. Nachdem die Standorte bestimmt sind, geht es an den Verbindungsaufbau. Jeder Netzrechner wird mit dem passenden TP-Kabel an den Hub angeschlossen. Bitte verwechseln Sie beim Einstöpseln nicht die ISDN- mit der Netzwerkkarte, was angesichts des gleichen Anschlusses durchaus passieren kann. Im Grunde lauert nur eine weitere Fehlerquelle auf den Kabelkönig: die Portbelegung für den sogenannten Uplink oder Cross-Connect. Der Uplink-Port stellt normalerweise die Verbindung zu einem zweiten Hub her, um noch mehr freie Ports für Netz-PCs bereitzustellen. Nun gibt es zwei Sorten von Hubs, was den Uplink angeht. Variante 1 hat komplett durchnumerierte Ports (also Port 1-8 bei einem 8er-Hub), wobei Port 1 meistens für den Uplink zuständig ist (diese Info steht im Handbuch). Ein Schalter auf der Rückseite des Hubs entscheidet, ob der Port 1 als ganz normale Andockstation für Netzrechner agiert oder eben als Uplink zu einem anderen Hub. Variante 2 hat durchnumerierte Ports und zusätzlich einen mit „Uplink" gekennzeichneten Anschluß. Wollen Sie diesen auch als normalen Port verwenden, benötigen Sie ein spezielles Crossover-Kabel, das normalerweise nicht im Lieferumgang enthalten ist. Ohne das geeignete Kabelmaterial entpuppt sich ein 5er-Hub also in Wirklichkeit manchmal als 4er-Hub. Im übrigen sollten Sie mit TP-Kabeln vorsichtig umgehen, da sie im Gegensatz zu Coaxial-Kabeln deutlich empfindlicher auf Druckstellen reagieren. Sie sollten sich also gut am Boden umschauen, bevor Sie mit Ihrem Bürostuhl Rennen veranstalten.



Links sehen Sie eine PCI-Netzwerkkarte mit integriertem Hub (Genius PCI Hub Card), rechts das externe Gegenstück mit insgesamt fünf Ports für ein Sternnetz.

Etappe 3: Treiber installieren

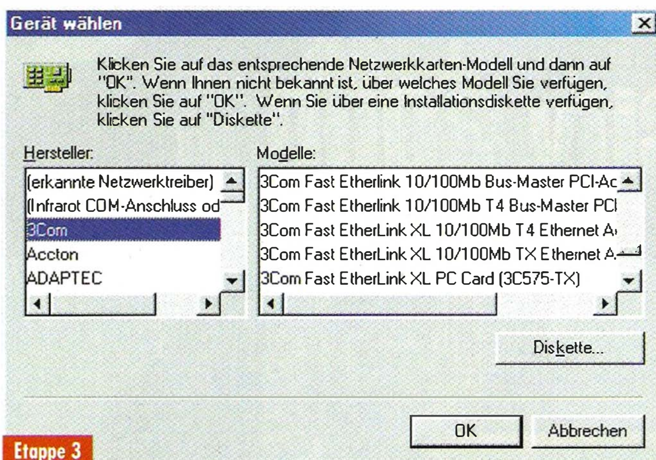
Die Netzwerkkarten sind eingebaut, die Kabel verlegt, die Rechner in Startposition. Nun schalten Sie die Kisten ein und fahren Windows hoch. Je nach Windows-Version und Netzwerkkarte erhalten Sie gleich beim Start die Meldung, daß eine neue Hardware-Komponente gefunden wurde. Wenn Windows Ihre PCI-Netzwerkkarte anhand des Chipsatzes identifiziert hat, erhalten Sie erst die Meldung „PCI Ethernet Controller gefunden" und dann z. B. „Realtek XYZ PCI Ethernet Adapter". Das Betriebssystem fordert Sie nun auf, entweder eine Treiberdiskette einzulegen (empfehlenswert) oder auf die Treiber-Datenbank von Windows zurückzugreifen (nur bei Win98 Second Edition eine gute Option). Man sollte immer darauf achten, daß Win98 auch wirklich die Dis-

BOOKMARKS

Das Thema „Spiele-Netzwerke" wird auch im Internet fachkundig abgehandelt. Hier einige wichtige Anlaufstellen.

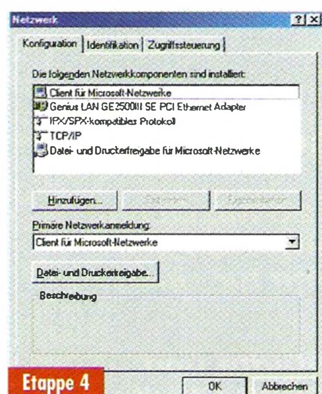
LAN-Parties:
http://www.lanparty.de
http://www.gxp.de

Netz-Aufbau:
http://www.2xtreme.net/3dimensional/articles/networking/gamingpt1_1.htm
http://www.lanparty.com/theguide

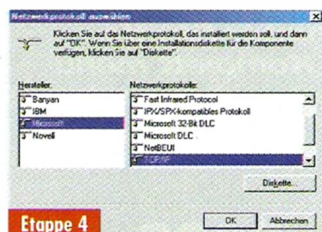


Gerade bei Markenkarten wie hier von 3Com bietet Win98 Second Edition schon von Haus aus eine dicke Treiberdatenbank an.

kette nimmt und nicht eigene Treiber aus dem Windows\Inf-Ordner. Im gleichen Zug wird bei der Installation auch die Windows-CD verlangt, um einige Netzwerk-Protokolle in das System zu integrieren. Windows 95 baut beispielsweise automatisch das IPX/SPX-Protokoll ein, während Windows 98 TCP/IP installiert. Diese Protokolle sind bei der Etappe 3 aber noch nicht wichtig. Nach der Installation will Windows neu booten; dieser Aufforderung sollten Sie besser Folge leisten. Wenn der Bootvorgang länger als üblich dauert, ist das im Übrigen kein Grund zur Panik. Rechner mit



Hier sehen Sie alle Komponenten, die für ein gut gebautes Spiele-Netzwerk nötig sind.



Wenn Sie IPX/SPX oder TCP/IP hinzufügen wollen, kommen Sie zu diesem Auswahl-Bildschirm.

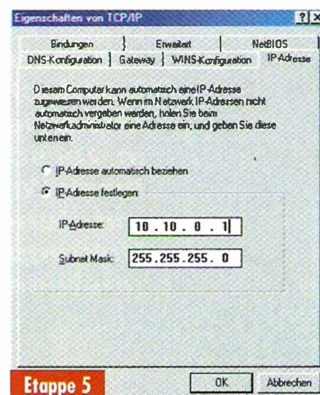
Netzwerkkarten haben normalerweise immer einen deutlich längeren Startvorgang.

Etappe 4:
Protokolle installieren

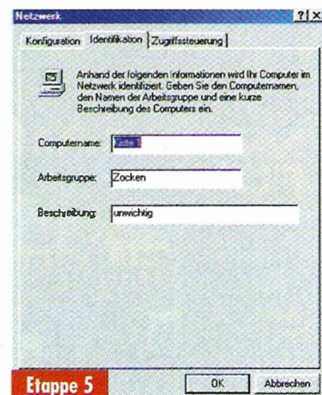
Der nächste Weg führt zu den Eigenschaften der Netzwerkumgebung, wobei zwei Wege zum Ziel führen. Entweder Sie machen einen rechten Mausklick auf das gleichnamige Icon auf dem Windows-Desktop und wählen „Eigenschaften" aus. Oder Sie gehen den Umweg über Start-Einstellungen-Systemsteuerung und dann Netzwerk. Für den reinen Netzwerkbetrieb (also ohne Internetauftritte mit Modem oder ISDN) brauchen Sie im Grunde nur fünf Einträge. Das wäre zum einen die eigentliche Netzwerkkarte (z. B. 3Com Fast Etherlink XL), die sich bei der Treiberinstallation von selbst in der Netzwerkumgebung verewigt. Darüber hinaus ist der Client für Microsoft-Netzwerke unumgänglich, um einen geregelten Netzbetrieb aufnehmen zu können. Er sollte beim Punkt „Primäre Netzwerkanmeldung" ebenfalls ausgewählt werden. Dazu kommen noch zwei Protokolle, die je nach Windowsversion schon mit der Karte installiert wurden: TCP/IP und IPX/SPX. Fehlt eines der beiden Protokolle, gehen Sie unter dem Punkt „Konfiguration" auf „Hinzufügen" und dann „Protokoll". Unter dem Eintrag „Microsoft" finden Sie sowohl TCP/IP als auch IPX/SPX. Die fünfte und letzte Komponente betrifft die Freigabe von Dateien und Druckern, was beim Austauschen der neuesten Spielepatches oder bei der gemeinsamen Nutzung von Druckern über das Netz wichtig ist. Nach jeder Protokollinstallation fordert Sie Windows im übrigen zum Neustart auf, was Sie am besten befolgen sollten.

Etappe 5:
Netzwerkumgebung einrichten

Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, grinst Ihnen fortan bei jedem Windows-Start eine Dialogbox mit dem verheißungsvollen Namen „Netzwerkanmeldung" entgegen. Den angezeigten Benutzernamen leitet Windows aus der ursprünglichen Betriebssystem-Installation ab; er kann jedoch jederzeit geändert werden. Ein Kennwort müssen Sie nicht eingeben, die „Ok"-Bestätigung beim Anmelden genügt also. Nun geht es an die Einrichtung des Spielenetzwerkes. Wieder führt Sie der Weg zur Netzwerkumgebung, wo Sie sich zuerst zur Registerkarte „Identifikation" durch-



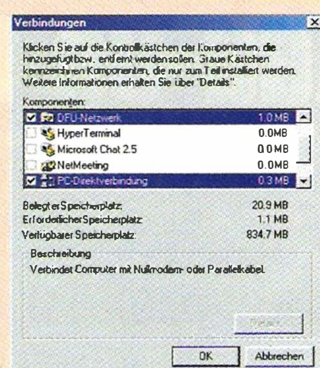
Unter Win98 (SE) müssen Sie keine IP-Adressen fürs Zocken vergeben. Erst bei Problemen sollten Sie - wie im Bild - selbst Hand an die IP-Konfiguration legen.



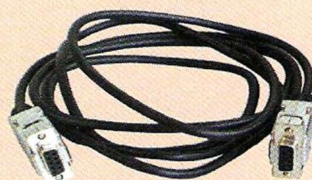
Alle Spielenetz-PCs sollten die gleiche Arbeitsgruppe (z. B. Zocken) und unterschiedliche Computernamen (z. B. Kiste 1 bis X) haben.

PC-DIREKTVERBINDUNG

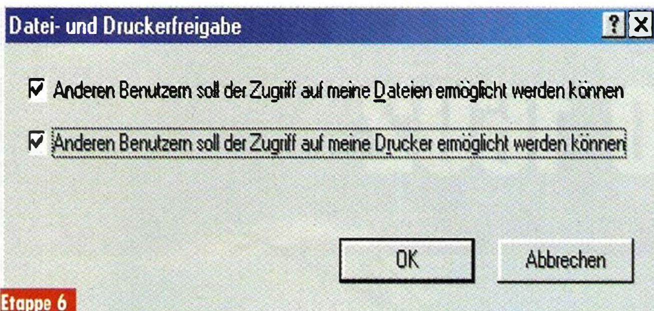
Das einfachste und preisgünstigste 2er-Netzwerk entsteht durch ein Nullmodem-Kabel, das es in jedem Fachhandel gibt. Es verbindet zwei Rechner direkt über deren serielle Schnittstellen (also über COM-Ports). Um mit so einem Kabel spielen und Dateien austauschen zu können, müssen Sie sich über Start-Einstellungen-Systemsteuerung zu „Software" und dann zum „Windows-Setup" durchhangeln. Hier geht es zu den „Verbindungen", wo Sie die „PC-Direktverbindung" und das „DFÜ-Netzwerk" anklicken. Nach der Installation, zu der Sie die Windows-CD benötigen, sollten Sie die COM-Einstellungen im Gerätemanager prüfen (Systemsteuerung-System). Am besten stellen Sie beide COM-Ports unter „Anschlußeinstellungen" auf 115.200 Bits/s, damit der richtige Spielefluß aufkommt. Sobald Sie das Nullmodem-Kabel angestöpselt haben, können Sie über Start-Programme-Zubehör die Direktverbindung aufnehmen. Der schnellere Rechner spielt den „Host", der langsamere den „Client". Nun muß nur noch das jeweilige Spiel die Verbindung über das Nullmodem-Kabel erlauben.



Über das Windows-Setup müssen Sie diese beiden Komponenten in das System integrieren.



Hier sehen Sie ein Nullmodem-Kabel für die PC-Direktverbindung. Es hat zwei gleiche Kabelenden für den Anschluß an die serielle Schnittstelle.



Um Dateien oder Drucker im Netzwerk verfügbar zu machen, müssen Sie in der Netzwerkumgebung unter „Datei-/Druckerfreigabe" diese beiden Einträge aktivieren.

klicken. Der Punkt „Beschreibung" ist dabei völlig unwichtig. Bedeutsamer ist die „Arbeitsgruppe", die bei ALLEN Rechnern im Netz identisch sein muß. Dagegen muß der Computername bei jedem Rechner anders aussehen, damit sie in der Netzwerkumgebung eindeutig identifiziert werden können. Beim IPX/SPX-Protokoll müssen Sie keine Veränderungen vornehmen. Auch TCP/IP läuft zumindest unter Windows 98 mit den Standardeinstellungen; Sie müssen also vorerst keine manuellen IP-Adressen (IP = Internet Protocol) bestimmen. Sie sollten erst dann mit der Vergabe von IP-Nummern beginnen, wenn Sie auf Probleme beim Spielen stoßen (oder wenn Sie mit dem altersschwachen Windows 95 hantieren). Dazu gehen Sie wieder einmal in die Netzwerkumgebung und machen einen Doppelklick auf den TCP/IP-Eintrag. In der Registerkarte „IP-Adresse" klicken Sie „IP-Adresse festlegen" an und müssen nun die IP-Adresse und die Subnetzmaske eingeben. Bei allen Netz-PCs muß die Subnetzmaske identisch sein (beispielsweise 255.255.255.0). Die IP-Adresse ist jedoch ein Unikat und sollte beim ersten Rechner 10.10.0.1 lauten; der zweite Rechner erhält 10.10.0.2 und der dritte entsprechend 10.10.0.3 usw. Wenn Sie überprüfen wollen, ob Ihre Kiste über eine eigene IP verfügt, müssen Sie nur das Programm Winipcfg.exe aus dem Windows-Ordner starten.

Etappe 6: Datei- und Druckerfreigabe

Die letzte Etappe zum perfekten Spiele-Netzwerk ist die Datei- und Druckerfreigabe. Fürs reine Daddeln benötigen Sie diesen Schritt zwar nicht, für das Austauschen von Patches, Konfigurationsdateien oder Levels ist er jedoch notwendig. Den Grundstein haben Sie mit der Installation der Datei- und Druckerfreigabe ja schon gelegt. Nun klicken Sie auf den gleichnamigen Button in der Netzwerkumgebung und erlauben je nach Laune den Zugriff auf Dateien oder Drucker. Um nun ganze Festplattenpartitionen oder Verzeichnisse freigeben zu können, müssen Sie sie nur im Explorer mit der rechten Maustaste anklicken und auf „Freigabe" gehen. Anschließend können Sie die Art des Zugriffes oder Kennwörter festlegen. Um Drucker im Netz anzuwählen, müssen Sie einen neuen Drucker hinzufügen (Start-Einstellungen-Drucker) und beim Auswahlmenü auf Netzwerkdrucker gehen. Dann durchsuchen Sie das Netzwerk und wählen Sie die entsprechende Druckmaschine aus. Nun müssen Sie deren Treiber installieren und können anschließend aus allen Windows-Anwendungen heraus Druck machen.

Thilo Bayer

FALSCH VERBUNDEN

Was tun, wenn scheinbar alle Schritte richtig durchgeführt wurden und trotzdem das Spiele-Netzwerk nicht in die Gänge kommt? Wir haben die wichtigsten Fehlerteufel für Sie zusammengestellt.



Etappe 1: Einbau der Netzwerkkarte



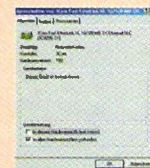
- ☑ Netzwerkkarte richtig im Slot?
- ☑ Karte fest verschraubt?

Etappe 2: Kabel verlegen



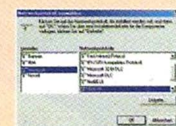
- ☑ Kabel geknickt oder beschädigt?
- ☑ Sternnetz: TP-Kabel in der ISDN-Karte?
- ☑ Sternnetz: Uplink-Port falsch eingestellt?
- ☑ Coaxialkabel: Endwiderstände gesetzt?
- ☑ Coaxialkabel: Kabel festgedreht?

Etappe 3: Treiber installieren



- ☑ Netzwerkkarte korrekt im Gerätemanager?
- ☑ Wird kein IRQ-Konflikt angezeigt?
- ☑ Aktuellster Treiber installiert?

Etappe 4: Protokolle installieren



- ☑ Auf allen Rechnern die gleichen Protokolle?
- ☑ Anmeldung über den Client für Microsoft-Netzwerke?

Etappe 5: Netzwerkumgebung einrichten



- ☑ Arbeitsgruppen aller Netz-PCs identisch?
- ☑ Computername aller Netz-PCs unterschiedlich?
- ☑ IP-Adressen vergeben (Win95)?
- ☑ Datei- und Druckerfreigabe auf allen Rechnern aktiviert?

MARKTÜBERSICHT: NETZWERK-HARDWARE



Im folgenden finden Sie eine repräsentative Auswahl an einzelnen Netzwerkkarten und Einsteigerkits. Sie sind im Fachhandel und bei Versendern problemlos erhältlich.

Hersteller	Produkt	Inhalt	Preis	Info-Telefon	Besonderheiten
3Com	3C900B Combo	1x PCI-Karte 10 MBit/s BNC+RJ-45	139 Mark	089-250000	Keine
3Com	3C905B-TX	1x PCI-Karte 100 MBit/s	120 Mark	089-250000	Wake-up-on-LAN
Alternate	Starter Kit	2x PCI-Karten 100 MBit/s 2x 5m TP-Kabel; 5er Hub	230 Mark	06403-905010	Unreal
Adaptec	ANA-69011	1x PCI-Karte 100 MBit/s	100 Mark	0032-23523411	Keine
Genius	Networking Easy Pack	1x PCI-Karte 10 MBit/s 1x PCI-Hubkarte mit 5 Anschlüssen 1x 5m TP-Kabel	180 Mark	02173-974321	Half-Life, Viper Racing
Intel	EtherExpress 100 Pro	1x PCI-Karte 100 MBit/s	120 Mark	089-99143-0	Wake-up-on-LAN
SMC	Etherpower II 10/100 TX/MP	1x PCI-Karte 100 MBit/s	100 Mark	0800-9432000	Wake-up-on-LAN
SMC	EtherPower II 10/100 BTX	1x PCI-Karte 100 MBit/s BNC+RJ-45	149 Mark	0800-9432000	BNC UND RJ-45

Spielespaß im Netz: Die besten Multiplayer-Titel

Netzattacke!

Nach der Pflicht kommt nun die Netzwerk-Kür. Hier erfahren Sie, wie Sie Ihre frisch vernetzten Rechner für den Spielebetrieb fit machen und welche Rolle dabei Server und Clients spielen.

Sind endlich alle notwendigen Netzwerkkomponenten erfolgreich installiert, können Sie sich mutig in die ersten Mehrspielerschlachten stürzen und gegen Ihre Freunde und Bekannten antreten. Damit Sie nicht nur „Bahnhof" verstehen, wenn sich bereits erfahrene Spieler mit Ihnen unterhalten, geben wir hier noch mal einen kleinen Überblick über einige beliebte Multiplayer-Spiele und helfen Ihnen bei den ersten Schritten.

Server und Client

Als Server (auch Host) bezeichnet man allgemein den Computer, der die laufende Mehrspielerpartie verwaltet. Sobald Sie eine Mehrspielerpartie eröffnen, sind Sie der Server, und alle anderen angeschlossenen Computer (Clients) bekommen von Ihnen die wichtigen Daten zugesandt. Der Server sollte in diesem Fall der Rechner sein, der die größten Leistungsreserven aller vorhandenen Computer bietet. Neben dem individuellen Spielablauf muß der Server auch hereinkommende Datenpakete der übrigen Clients sowie den gesamten Spielablauf verwalten, was spürbar Rechenzeit beansprucht und zu Performance-Einbußen führt.

Thilo Bayer ■

ETAPPENSIEG

Wir erklären Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie nach dem Hardwareaufbau und der Protokolleinrichtung zu Ihrem Spiele-Netzwerk kommen.

Schritt 1 Bestimmen Sie zunächst, wer von den Teilnehmern den leistungsfähigsten Computer hat, um einen Rechner als Server festzulegen. Dabei sind eine flotte CPU und viel Arbeitsspeicher die wichtigsten Kriterien.

Schritt 2 Starten Sie das Spiel auf dem Server und schauen Sie sich die erforderlichen Netzwerkeinstellungen und -anforderungen im Mehrspielermenü an. Achten Sie darauf, daß bei allen Teilnehmern die notwendigen Netzwerk-Protokolle installiert sind.

Schritt 3 Wählen Sie nun aus den vorhandenen Spiel-Möglichkeiten diejenigen aus, die ihnen am meisten zusagen. Je nach Programm können Sie die zu spielenden Levels aussuchen, Spieldauer, Teilnehmerzahl und den Schwierigkeitsgrad festlegen, besondere Spielmodi und Handicaps auswählen oder andere zusätzliche Mehrspieleroptionen aktivieren. Sind alle Formalitäten geklärt, starten Sie die Mehrspielerpartie auf dem Server.

Schritt 4 Um als Client an laufenden Netzwerkschlachten teilnehmen zu können, starten Sie das entsprechende Spiel und suchen unter den Mehrspieleroptionen nach einer LAN-Verbindung. Haben Sie im Vorfeld alles richtig gemacht, sollte hier nun die aktuelle Mehrspielerpartie angezeigt werden, und Sie können sich dort anmelden. Bravo, die Spiele können beginnen ...

QUAKE 3 ARENA TEST

Quake 3 Test macht Ihnen den Einstieg in virtuelle Mehrspielergefechte relativ einfach. Sie wählen gleich im Startmenü den Punkt LAN GAME und bekommen sofort entsprechende Informationen über laufende Spiele im lokalen Netzwerk. Nachdem Sie sich für eine Partie entschieden haben, klicken Sie auf GO, und schon können Sie Kollegen und Freunden richtig einheizen. Möchten Sie selbst ein Spiel als Server starten, wählen Sie im Startmenü den Punkt GAME SERVER aus. Über die drei Bilder können Sie dann den Level bestimmen, den Sie gerne spielen möchten, und klicken wiederum auf GO.

Genre:	3D-Shooter
Protokoll:	TCP/IP
Spieler:	2-32

Hier tragen Sie den Namen ein, unter denen Ihr Spiel angezeigt werden soll.

GAME SERVER

Geben Sie hier ein, wie viele Minuten eine Mehrspielerpartie dauern soll.

Hier können Sie ein Zugangs-Passwort vergeben.

MAP: Q3T T1
hostname Folterkammer
password
max players 16
time limit 20
frag limit 50
dedicated NO
rules ▶ DEATHMATCH
GO!

Die Anzahl an Punkten, bei denen der Level als gewonnen gilt.

Die maximale Anzahl an Teilnehmern

Hier können Sie aus drei Spielmodi den geeigneten aussuchen.

C&C TIBERIAN SUN

Auch der neue Echtzeit-Strategiehammer von Westwood lädt zu spaßigen Mehrspielerschlachten ein. Über den Menüpunkt MULTIPLAYER im Hauptmenü kommen Sie zu den verschiedenen Verbindungsarten. Wählen Sie die NETZWERK-Option aus und starten über den Button NEU ein eigenes Spiel oder nehmen an bereits laufenden Spielen teil, welche ebenfalls hier angezeigt werden. Möchten Sie selbst Herr der Lage sein und ein Spiel erstellen , steht Ihnen dazu ein vielfältiges Konfigurationsmenü zur Verfügung, in dem so ziemlich alles den eigenen Wünschen angepaßt werden kann.

C&C 3 läßt Ihnen viel Spielraum für abwechslungsreiche Mehrspielergefechte.

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel
Protokoll:	IPX/SPX, Nullmodem
Spieler:	2-8



Hier sehen Sie, wer alles am Spiel teilnehmen möchte, und können per Chat miteinander reden.

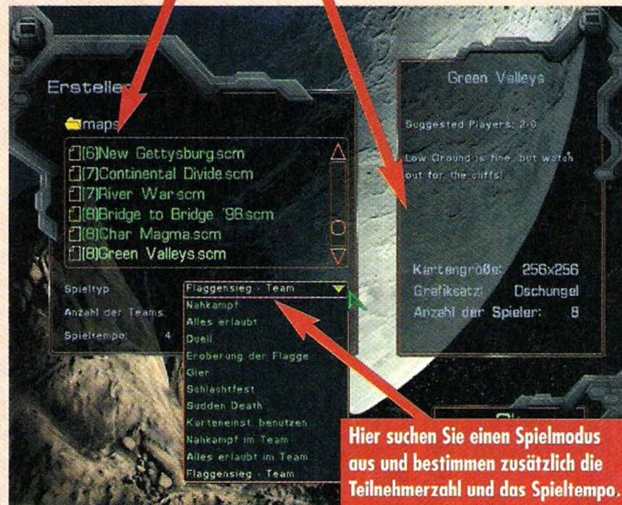
Ein stark verkleinertes Bild der Karte mit eingezeichneten Tiberiumfeldern, Flußläufen und anderen Landschaftsmerkmalen

STARCRAFT

Einer der Klassiker unter den Echtzeitstrategiespielen und auch im Mehrspielermodus oft die erste Wahl. Über den Menüpunkt MULTIPLAYER können Sie sich für eine Verbindungsart entscheiden. Nachdem Sie *LOCAL AREA NETWORK* (IPX) angeklickt haben, finden Sie sich in einem ähnlichen Menü wie bei *C&C 3* wieder. Über *SPIEL ERSTELLEN* können Sie ein eigenes Netzwerkspiel starten und unter verschiedenen Karten auswählen sowie, Spieltempo, Anzahl der Spieler und Spielmodi auswählen.

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel
Protokoll:	IPX/SPX, Nullmodem
Spieler:	2-8

Wählen Sie je nach Teilnehmerzahl eine passende Karte aus. Informationen zur Karte finden Sie rechts im Fenster.



Hier suchen Sie einen Spielmodus aus und bestimmen zusätzlich die Teilnehmerzahl und das Spieltempo.

UNREAL TOURNAMENT

Wenn Sie selbst ein Spiel hosten (= leiten) möchten, bietet Ihnen *Unreal Tournament* eine Fülle an Mehrspieleroptionen und -modi, die man bequem über ein umfangreiches und selbsterklärendes Menü einstellen kann. Aus Platzgründen beschränken wir uns lediglich auf die Match-Optionen (allgemeinen Regeln für eine Mehrspielerpartie) und verweisen auf kommende Spieler-Forenbeiträge.

Genre:	3D-Shooter
Protokoll:	TCP/IP
Spieler:	2-32

Hier wählen Sie einen der sieben UT-Spielmodi aus.

Je nach Spielmodi stehen Ihnen sehr unterschiedliche Maps zur Verfügung.



Hier können Sie eine Liste Ihrer Lieblingskarten zusammenstellen.

Wenn Sie für Abwechselung sorgen möchten, können Sie hier besonders ausgefallene Regeln aufstellen.

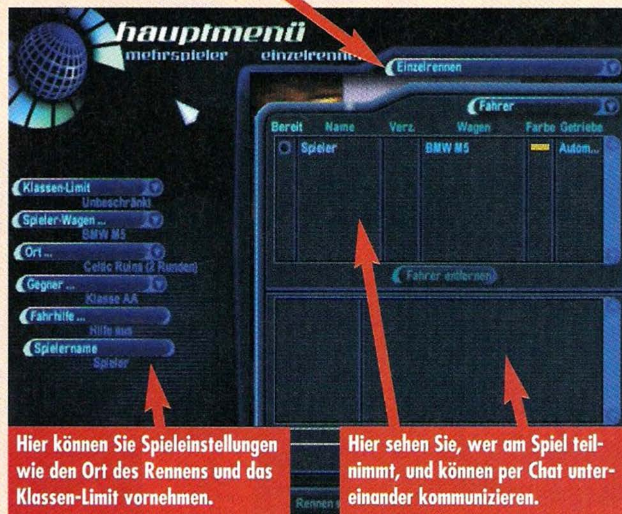
Setzen Sie hier das Häkchen, wenn die Levels entsprechend Ihrer *Map List* angewählt werden sollen.

NEED FOR SPEED 4

Um im Geschwindigkeitsrausch von *NFS4* nicht den sprichwörtlichen Anschluß zu verpassen, haben Sie unter SPIELER VERBINDEN die Auswahl über IPX-, TCP/IP- oder eine serielle Verbindung. Entscheiden Sie sich zum Beispiel für IPX, werden Sie im nachfolgenden Menü über laufende Mehrspielerpartien aufgeklärt oder können ein eigenes Spiel unter SPIEL ERSTELLEN eröffnen. Nun geben Sie Ihren Namen ein und wählen im anschließenden selbsterklärenden Menü die richtigen Netzwerkeinstellungen aus.

Genre:	Rennspiel
Protokoll:	IPX, TCP/IP, Nullmodem
Spieler:	2-8

Hier können Sie unter acht verschiedenen Spielmodi auswählen.



Hier können Sie Spieleinstellungen wie den Ort des Rennens und das Klassen-Limit vornehmen.

Hier sehen Sie, wer am Spiel teilnimmt, und können per Chat untereinander kommunizieren.

DRAKAN

Auch *Drakan* bietet diverse unterhaltsame Mehrspielermodi, die Sie im Spiel wie gehabt über den Menüpunkt MULTIPLAYER erreichen. Klicken Sie auf SPIEL STARTEN und suchen Sie im folgenden Menü die notwendigen Einstellungen aus. *Drakan* bietet Ihnen allerdings auch die Möglichkeit, dedizierte Server über spezielle Einträge im Windows-Startmenü zu starten (siehe Menüeintrag: ZUGEHÖRIGE SERVER STARTEN).

Genre:	Actionspiel
Protokoll:	IPX, TCP/IP
Spieler:	2-8

Geben Sie hier den Namen der Mehrspielerpartie und gegebenenfalls ein Paßwort ein.



Suchen Sie sich hier den Level je nach Spielmodus aus.

Stellen Sie hier die Spieleranzahl, Punkt- und Zeitbegrenzung sowie die Anzahl der Teams ein (wenn erforderlich).

Steuerreform: Brandneue Spiele-Controller im Härtetest

Lenkraketen

Wenn Microsoft neue SideWinder-Produkte enthüllt, sollten Kontrollfreaks aufmerksam werden. Wir haben aber nicht nur deren steuerliche Vorteile, sondern auch das erste Pad mit eingebauter Handmassage von InterAct getestet.

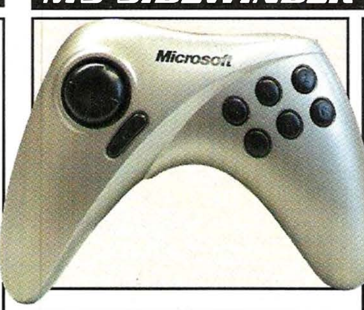
MS SIDEWINDER DUAL STRIKE



Microsoft (0180-5251199) geht mit dem Dual Strike (Preis: 130 Mark) neue Steuerwege. Der abgefahrene Controller vereint die wichtigsten Eigenschaften von Gamepad, Maus und Tastatur und ist ein reines USB-Werkzeug. Gesteuert wird er mit beiden Händen, wobei die Aktionsknöpfe leicht zu erreichen sind. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem Kugelgelenk in der Mitte, durch den das Pad zwei analoge Achsen erhält. Über die mitgelieferte Software kann der Spieler den Betriebsmodus (Joystick oder Maus) und zahlreiche Maus-Optionen dieses Controllerarms einstellen. Im Stick-Modus flitzen Sie mit Ihrem Rennwagen komfortabel durch die Landschaft, während der Mausbetrieb die frei steuerbare Sicht in First-Person-Shootern ermöglicht („Freelook"). Gerade letzteres erfordert einiges an Programmieraufwand und Einspielzeit. Für Spiele wie *X-Wing Alliance*, *Star Wars Racer* oder *Rogue Squadron* ist der Knüppel jedoch ideal. 3D-Action-Einsteiger mit Aversionen gegen Maus und Keyboard sollten ebenfalls probehalten.

RANKING
Wertung 79%
BESONDERHEITEN
USB-only, gewöhnungsbedürftig, Software-Optionen

MS SIDEWINDER GAME PAD PRO



Microsoft (0180-5251199) hat sich endlich aufgerafft, seinen Drückeberger-Dauerbrenner SW Game Pad durch ein zeitgemäßeres Produkt abzulösen. Das Game Pad Pro kostet 90 Mark und geht in einem untypischen silbernen Outfit an den Start. Microsoft begegnet dem herrschenden Multifunktions-Trend dabei mit einem „2 in 1"-Steuerkreuz. Die daumenschmeichelnde Lenkscheibe agiert je nach Einstellung wie gewohnt digital (Schalterstellung: an/aus) oder optional auch analog (also intensitätsabhängig). Im Handgepäck mit dem reinen USB-Knüppel kommt eine spezielle Version der altbekannten Game Device Software. Sie erlaubt das Erstellen von Spieleprofilen, die Wahl zwischen Digital- und Analog-Modus sowie die Justierung von Bewegungsbereich und Todeszone. Ob im Kufen-Parcours von *NHL 99* (digital) oder beim Leitplanken-Intermezzo in *NFS 4* (analog): Das Game Pad Pro überzeugt in jeder Hinsicht. Der SideWinder-Neuzugang ist somit die neue Referenz im Gamepad-Genre.

RANKING
Wertung 86%
BESONDERHEITEN
USB-only, ergomisch, Steuerkreuz analog/digital

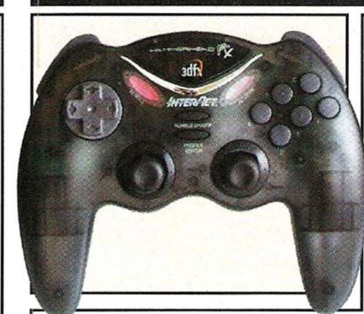
MS SW PRECISION RACING WHEEL



Das SideWinder-Lineup für den Herbst umfaßt nicht nur neue Gamepads. Microsoft (0180-5251199) zeigt auch ein Herz für PC-Pedalisten, die kein Force Feedback wollen. Das SideWinder Precision Wheel geht für 180 Mark an den Start und übernimmt das Design des kraftvollen Kollegen. Damit profitiert der Steuermann von den stabil gebauten Pedalen, dem praktischen Schnellverschluß und der kompakten Lenkkarosserie. Die Pedale sind mit einem angerauhten Unterboden ausgestattet und haften nun auch auf Teppichböden. Beim Lenker hat man sich die Gummierung geschenkt und dafür billig aussehendes Hartplastik mit rutschfesten Einkerbungen gewählt. Bei unseren Proberunden mit *Midtown Madness* und *Need for Speed 4* hinterließ das Wheel einen sehr guten Eindruck. Die Federung des reinen USB-Lenkers wird thrustmastergestählte Piloten nicht ganz zufriedenstellen, normalsterbliche Hobbyfahrer dürften mit dem Precision Wheel jedoch ein sehr gutes Steuerwerkzeug erwerben.

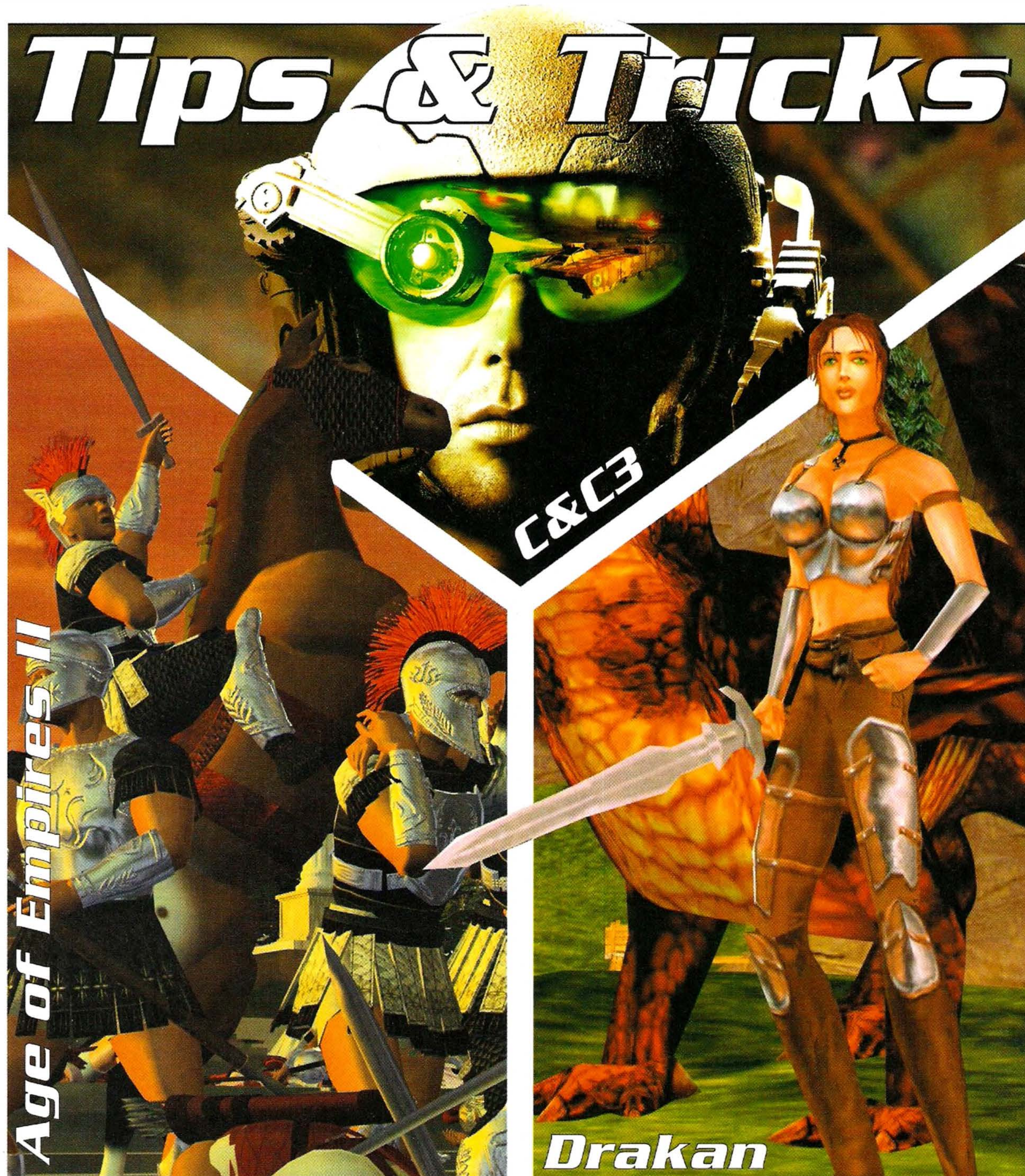
RANKING
Wertung 83%
BESONDERHEITEN
USB-Only, Schnellverschluß, mittlere Federung

INTERACT HAMMERHEAD FX



InterAct (04287-125113) hat regelmäßig Steuerprodukte im Angebot, die vom marktüblichen Knüppeldesign wohltuend abweichen. Ein Paradebeispiel dafür ist das Hammerhead FX. Wo findet man schon zehn Funktionstasten, ein digitales Steuerkreuz (bzw. Coolie-Hat) und zwei analoge Ministicks auf einem Spieleklavier? Im Gegensatz zum Hammerhead-Kollegen ohne FX hat das Multifunktionspad darüber hinaus Force Feedback im Handgepäck – soweit das für ein Gamepad möglich ist. Sie bekommen damit naturgemäß keine Rütteleffekte über den Steuerprügel wie beim Joystick geliefert. Dafür erfreut Sie das FX mit Ganzpad-Vibrationen, die einer angenehmen Fingermassage gleichkommen. Mit den analogen Doppel-Sticks und FF-Bonus läßt sich *NFS 4* vortrefflich steuern. Etwas anspruchsvoller werden dreidimensionale Ausflüge der Marke *Forsaken* oder *Descent 3*, die mit einem guten Joystick einfacher zu bewältigen sind. Im normalen Digital-Betrieb schlägt sich das FX ebenfalls wacker, ist dafür aber fast etwas zu klobig.

RANKING
Wertung 80%
BESONDERHEITEN
Erstes FF-Pad, gute Verarbeitung, Funktionsarsenal



INHALT 11/99

11
99

TIPS INDEX

* KL=Komplettlösung ▮ AT=Allgemeine Tips ▮ KT=Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb!
Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztip immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte:	Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/ Wordpad (TXT)
Grafiken:	GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tips & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an: tips@pcgames.de (Adresse etc. nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztip zum Spiel X ist in PC Games Y erschienen, aber ich habe noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips-&-Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

WAS MUSS ICH BEIM EINSENDEN BEACHTEN?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spieletitel auf **ALLEN** schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tips zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette **Bankverbindung** (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Adresse/E-Mail

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per **E-Mail** an:
tips@pcgames.de

Die 100 besten Tips

C&C3: Tiberian Sun

Unsere 100 Tips zu Command & Conquer helfen beim Einzel- und Mehrspieler-Modus weiter. Egal, ob Sie nun NOD oder GDI spielen – diese Tricks helfen Ihnen garantiert dabei, Ihre Gegner zu schlagen.

TIPS FÜR BEIDE PARTEIEN, SINGLE- UND MULTIPLAY

1. Preiswerte Sammler
Ein Sammler in der Fabrik kostet $ 1.400, eine neue Raffinerie $ 2.000. Verkauft man die Raffinerie, erhält man $ 1.000 und fünf Infanteristen – den Sammler behält man.

2. Ingenieure auf „bewachen"
Stellt man Ingenieure auf „bewachen", so reparieren diese eigenständig Gebäude, die im roten Schadensbereich sind.

3. Bauhof „umbauen"
Stellen Sie andere Gebäude als Schutz gegen Ingenieure um den Bauhof herum auf. Vorsicht: Tip nicht verwenden, wenn der Gegner NOD spielt und Raketen feuern kann.

4. Mehrere Gebäude des gleichen Typs
Im Gegensatz zu *C&C 1* und *2* werden jetzt alle Einheiten und Gebäude gleich schnell produziert – egal, wie viele Produktionsbetriebe vorhanden sind.

5. Spezialwaffen
Raketen, Ionenstrahlen, Jagdspäher, E.M.-Impulswerfer und Feuersturm laden immer gleich schnell. Mehrere Silos, Generatoren und Tempel bringen keinen Vorteil.

6. „Wir brauchen Silos"-Warnung
Niemand braucht Silos! Geben Sie das Geld lieber sinnvoll aus. Nicht gespeichertes Tiberium geht jedoch verloren!

7. Aufklärung
Wissen ist Macht! Klären Sie frühzeitig die Karte und die gegnerische Basis auf, um rechtzeitig auf die Strategien des Gegners reagieren zu können.

8. Wichtige Kartenpositionen speichern
Speichern Sie die Position der feindlichen Basis und andere wichtige Punkte mit den Kartenmarkierungen, um schnell am Ort des Geschehens zu sein.

9. Stabile Geldversorgung
Planen Sie Ihr Budget gut ein. Sollte zu Anfang keine unmittelbare Angriffsgefahr bestehen, investieren Sie in Raffinerien. Nur wenn ständig Geld zur Verfügung steht, haben Sie eine echte Chance, den Kampf zu gewinnen.

10. Bauhof bewegen
Der Ausgangspunkt ist nicht unbedingt der beste Platz für eine Basis. Suchen Sie schnell die nähere Umgebung nach Tiberium ab, um dort Ihre Basis zu errichten.

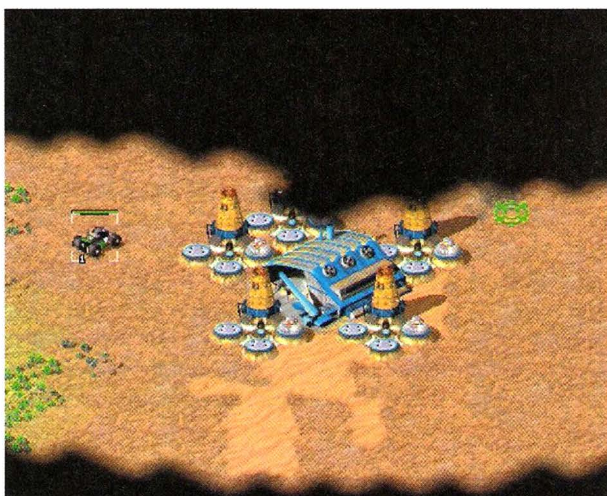
11. Blaues Tiberium
Blaues Tiberium ist wertvoller als normales. Außerdem kann man es zur Explosion bringen, was besonders vorteilhaft ist, um dem Gegner Ressourcen (und eventuell arbeitende Sammler) zu zerstören.

12. Roter Tiberiumabfall
Der Abfall beschädigt Fahrzeuge und Gebäude. Er dehnt sich von seiner Wurzel immer weiter aus, bis diese zerstört wird – dann bilden sich die roten Wurzeln langsam zurück.

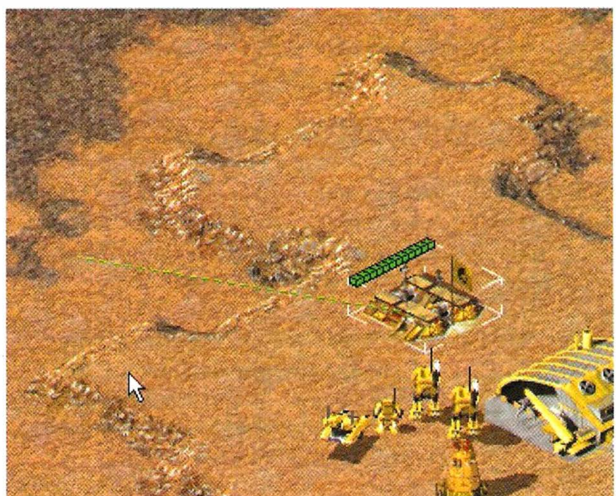
13. Technologie-Zentrum abreißen
Die Bauoptionen, die durch die Errichtung eines Tech-Zentrums erreicht wurden, bleiben auch dann bestehen, wenn man das Gebäude wieder abreißt. So können Sie Geld und jede Menge Energie einsparen.

14. Wegpunkte zum Erkunden nutzen
Setzen Sie einfach ein Netz von Wegpunkten über die unerforschte Karte, um Ihren Einheiten nicht ständig neue Befehle geben zu müssen.

15. Sammelpunkte der Produktionsbetriebe nutzen
Schicken Sie per Sammelpunkt alle neuen Einheiten zu wichtigen Punkten. Durch Verlagerung des Sammelpunktes können Sie schnell kleine Gruppen bilden.



Aufklärung: Mit dem schnellen Buggy ist der Gegner schnell gefunden. Jetzt kann die Kartenposition gespeichert und der Feind ständig beobachtet werden.



Sammelpunkte: Alle neuen Einheiten dieser Kaserne werden automatisch an den definierten Punkt geschickt. So können Sie schnell Gruppen bilden.



Die Sammlerbombe: Dieser Sammler ist randvoll mit blauem Tiberium beladen. Seine Panzerung ist so stark, daß er tief in die Basis eindringen kann ...



... Die Verteidigungstürme und Einheiten schießen automatisch auf den Eindringling. Die folgende Explosion richtet massiven Schaden an.

16. Terrain nutzen

Von höheren Positionen aus kann man den Feind besser angreifen. Versuchen Sie also, Ihre Einheiten höher als die gegnerischen zu positionieren.

17. Künstliche Krater schaffen

Feuern Sie auf Stellen vor Ihrer Basis, um dort einen Krater zu erzeugen. Angreifende Einheiten müssen jetzt erst mühsam den Hang erklimmen, um Sie anzugreifen.

18. Sammler als Aufklärer

Gut befestigte Basen sind äußerst schwer zu erkunden. Hat man nicht vorher das Terrain aufgedeckt, hilft meist nur noch ein Sammler. Dieser ist so schwer gepanzert, daß er die Basis des Gegners aufdecken kann.

19. Sammler-Bombe

Fahren Sie mit einem Sammler voll mit blauem Tiberium in die gegnerische Basis. Sobald der Sammler zerstört wird, explodiert er mit gewaltiger Wirkung. Parken Sie die fahrende Bombe neben wichtigen Gebäuden.

20. Sammler gegen frühe Infanterieangriffe

Wenn der Gegner Sie zu Anfang mit heruntergelassenen Hosen erwischt und Sie mit Infanterie angreift, muß der Sammler als Waffe herhalten und so viele Angreifer wie möglich überfahren.

21. Energie

Im Gegensatz zu den Vorgänger-Titeln wirkt sich bei *C&C 3* ein niedriges Energieniveau nicht auf die Baugeschwindigkeit von Gebäuden und Einheiten aus.

ALLGEMEINE MULTIPLAY-TIPS

22. Gegnerische Basis als erstes aufdecken

Wichtiger noch als im Singleplay ist die frühzeitige Aufklärung! Nur wenn Sie die feindliche Basis sehen (mit Kartenmarkierung versehen), können Sie rechtzeitig auf den Feind reagieren.

23. Karten studieren

Wenn Sie auf Standardkarten spielen, sollten Sie vorher im Gefecht gegen den Computer das Gelände erkunden. Anhand Ihrer Startposition können Sie dann entscheiden, in welche Richtung Sie Ihre Basis ausdehnen (Tiberium!).

24. Position des Gegners

Merken Sie sich die roten Startpositionen auf der Karte vor dem Spielstart. Stellen Sie als erstes Ihre Position fest (an den Bildschirmrand scrollen). Der Gegner ist bei zwei Spielern IMMER auf der gegenüberliegenden Position.

25. Gegnerische Spionage verhindern

Sie sollten alles daran setzen, daß der Gegner Ihre Basis nicht ausspioniert. Positionieren Sie Infanterie weiträumig um den eigenen Stützpunkt herum und blockieren Sie – wenn möglich – alle Zugänge.

26. Lücken finden und ausnutzen

Da auch Ihr Gegner ungefähr weiß, wo Sie Ihre Basis haben, wird er im Regelfall in dieser Richtung seine Verteidigung aufbauen. Oft wird dabei die Rückseite der Basis vernachlässigt. Führen Sie einige Einheiten um die feindliche Basis herum, um von hinten angreifen zu können.

27. Land kontrollieren

Dehnen Sie frühzeitig Ihre Basis aus und versuchen Sie, mehrere Tiberiumfelder zu kontrollieren. Auf Techlevel 10 können Sie weitere Bauhöfe errichten, um neue Basen zu bauen.

28. Gegner beobachten

Wann immer dies möglich ist, sollten Sie den Kartenausschnitt auf der gegnerischen Basis halten. Beobachten Sie fortwährend die Feindaktivitäten. So erkennen Sie schnell, in welche Richtung sich der Widersacher ausdehnt und welche Truppen er produziert.

29. Gegner beschäftigen

Oft ist es äußerst wirksam, den (menschlichen) Gegenspieler abzulenken. Schicken Sie ihm Textmeldungen und lassen Sie einzelne Einheiten in seine Basis eindringen und wieder flüchten. So verwirrte Gegner haben alsbald ein Problem damit, Ablenkungsmanöver von echten Angriffen zu unterscheiden.

30. Bauhof und Fabrik sichern

Achten Sie besonders auf diese beiden Gebäude. Sollte es dem Gegner gelingen, beide auszuschalten, haben Sie das Spiel so gut wie verloren. Bei längeren Schlachten lohnt es sich, mehrere dieser Gebäude zu besitzen, um einen Totalausfall zu verhindern.

31. Bauhof und Fabrik weit auseinander

Vermeiden Sie es, diese beiden Gebäude direkt nebeneinander zu stellen, da Sie sonst mit einem Ingenieur-Angriff beide verlieren könnten.

32. Betonplatten (1)
Fahrzeuge fahren auf Beton sehr viel schneller. Nutzen Sie die Platten, um den Weg für Sammler zu pflastern.

33. Betonplatten (2)
Ein weiterer Vorteil von Betonplatten ist, daß das betonierte Gelände durch Explosionen nicht mehr verformt werden kann.

MULTIPLAY-TIPS GDI

34. Grenadier-Rush
Diese preiswerte Fußeinheit ist sehr effektiv in größeren Zahlen. Schicken Sie zu Anfang der Mission zehn Grenadiere in die feindliche Basis. Oft kann man so nach wenigen Minuten schon gewinnen.

35. Grenadiere zur Verteidigung
Verteilen Sie zum Schutz der Basis einige Grenadiere in der Basis.

36. Sensoreinheit (1)
Diese Einheit muß so früh wie möglich gebaut werden, um nahende Untergrund-Einheiten zu orten.

37. Sensoreinheit (2)
Verfügt der Gegner über einen Stealth-Generator, versuchen Sie, eine Sensoreinheit an die Basis zu „schmuggeln", um einen Einblick zu bekommen.

38. Strategie gegen getarnte Basen
Wenn Sie frühzeitig die gegnerische (NOD) Basis erkundet haben, nutzen Sie Wegpunkte, um alle wichtigen Gebäude zu markieren. Wenn sich der Feind tarnt, erkennen Sie anhand der Punkte die wichtigen Gebäude.

39. Amphibien-BMT
Das Amphibien-BMT kann eher gebaut werden als das NOD-Gegenstück. Nutzen Sie diesen zeitlichen Vorteil, um früh mit Ingenieuren in die feindliche Basis einzufallen.

40. Disruptor (1)
Alle Einheiten – ob Freund oder Feind – im Disruptorstrahl nehmen Schaden (Ausnahme: andere Disruptoren). Zielen Sie daher immer auf die hinteren Gegner.

41. Disruptor (2)
Der Disruptor ist so stark gepanzert, daß er sogar gegen Artillerie eine Chance hat.

42. Disruptor (3)
Der Strahl des Disruptors geht sogar durch Gebäude hindurch! Schießen Sie auf ein entferntes Gebäude, alle anderen im Strahl nehmen ebenfalls schweren Schaden.

43. Orca-Jäger (1)
Unterschätzen Sie die Jäger nicht: Vier davon zerstören jedes Gebäude, auch wenn dies während des Beschusses repariert wird!

44. Orca-Jäger (2)
Wenn Ihr Gegner nur schwache Luftabwehr hat, versuchen Sie mit zwei Jäger-Gruppen à vier Einheiten den Bauhof und die Waffenfabrik zu zerstören.

45. Orca-Jäger (3)
Größter Nachteil der Jäger: Sie schweben über dem Ziel und sind so leichte Beute für die Luftabwehr.

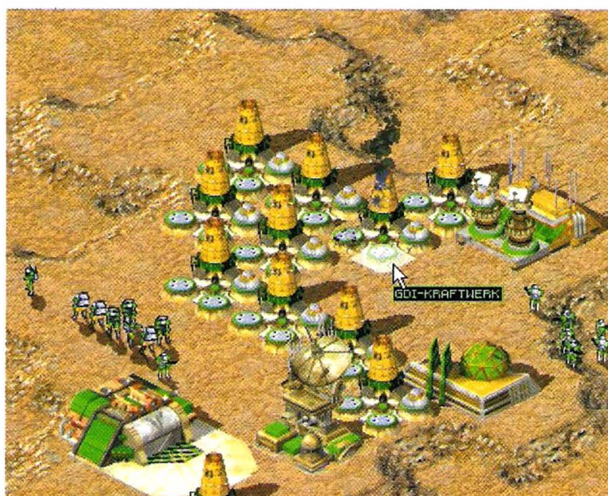
46. Orca-Bomber (1)
Die Bomben fallen in einer Linie. Der Zielpunkt ist das Ende dieser Linie.

47. Orca-Bomber (2)
Fünf Orca-Bomber zerstören jedes Feindgebäude, auch wenn diese während des Angriffes repariert werden.

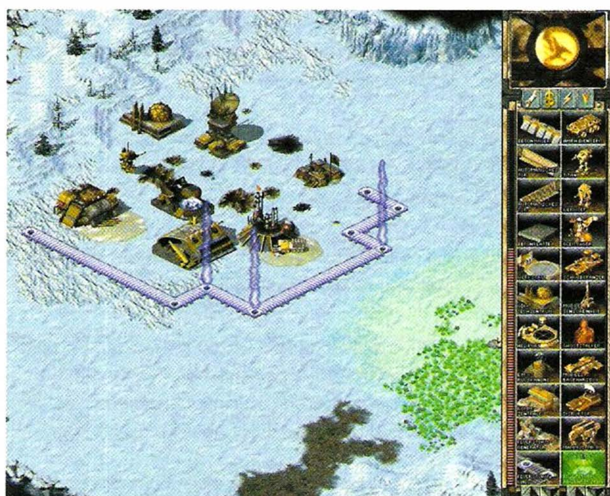
48. Orca-Bomber (3)
Stehen zwei Gebäude hintereinander, wählen Sie den Angriffswinkel so, daß Sie beide überfliegen.



Wegpunkte zum Zielen nutzen: Die NOD-Basis wurde frühzeitig aufgedeckt. Jetzt markieren Wegpunkte die wichtigsten Gebäude für spätere Angriffe.



Schnelle Reparatur: Wenn Sie eine neue Turbine auf ein beschädigtes GDI-Kraftwerk setzen, ist dieses auf einen Schlag wieder repariert.


Endloser Feuersturm: Wenn das Energieniveau während des aktiven Feuersturms unter das Minimum sinkt, bleibt die Schutzwand aktiv.


Roter Tiberiumabfall: Aus der Luft kann die Wurzel dieses Übels gefahrlos angegriffen werden. So nehmen Sie dem Gegner die Grundlage für Chemieraketen.

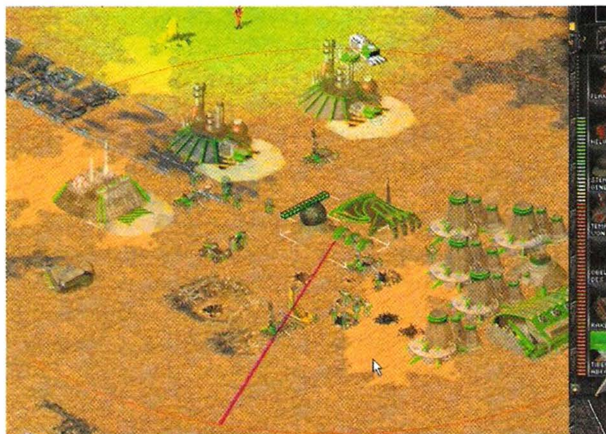
Zielen Sie beim ersten Anflug auf das hintere Gebäude und wechseln Sie das Ziel beim zweiten Anflug. So nutzen Sie die Bomben effektiv aus.

49. Carryall (1)	Der Carryall ist besonders mit dem Mammut MK2 eine gute Waffe. Setzen Sie den Mammut hinter der feindlichen Basis ab!
50. Carryall (2)	Fünf Ingenieure in einem BMT von einem Carryall transportiert, sind ein wahrer Alptraum für den Gegner!
51. Carryall und EM-Schockwerfer	Wird eine Ihrer Einheiten von der Schockwelle außer Gefecht gesetzt, nehmen Sie diese mit dem Carryall auf und setzen sie wieder ab. Die Einheit funktioniert wieder.
52. Carryall und Helipad	Da der Carryall keine Munition braucht, muß er auch nicht auf einem Pad landen – auch wenn der Computer die neue Einheit dorthin setzt.
53. Ionenwerfer (1)	Nur kleinere Gebäude werden von einem Ionenstrahl direkt zerstört. Kombinieren Sie den Strahl am besten mit einem Luftangriff.
54. Ionenwerfer (2)	Auch wenn der Ionenwerfer nicht schneller lädt, wenn man mehrere Uplinks besitzt, macht es Sinn, ein zweites Komm-Center zu bauen. Wird eines zum Beispiel durch eine Rakete zerstört, ist der Ladestand nicht verloren!
55. Komm-Center (1)	Das Komm-Center ist schlecht gepanzert! Schützen Sie es gut, damit Sie nicht auf einen Schlag Ionenwerfer und Jagdspäher verlieren.
56. Komm-Center (2)	Ein neues Modul auf dem Komm-Center repariert das Gebäude auf einen Schlag.
57. Gleitjäger (1)	Gleitjäger eignen sich gegen jedes Ziel, das nicht gegen Luftangriffe geschützt ist. Nutzen Sie die Gleitjäger außerhalb der gegnerischen Basis, da der Feind dort schnell Luftabwehr bauen kann.
58. Gleitjäger (2)	Gleitjäger sind ideale Aufklärer! Ein Netz aus Wegpunkten kann mit einem Gleitjäger in kurzer Zeit die ganze Karte aufdecken.
59. Gleitjäger (3)	Wenn der Gegner gut gegen Luftangriffe verteidigt ist, schicken Sie einen großen Trupp Gleitjäger, um das Feuer auf sich zu ziehen. Direkt danach haben Orcas freie Bahn!
60. Feuersturm (1)	Falls das Energieniveau unterschritten wird, wenn der Feuersturm aktiviert ist, bleibt dieser so lange an, bis wieder genug Energie vorhanden ist. Reißen Sie Kraftwerke ab oder bauen Sie ein Gebäude, das den Strombedarf erhöht, wenn der Feuersturm aktiviert ist.
61. Feuersturm (2)	Der Feuersturm wehrt alle Einheiten ab – auch Raketen, Flugeinheiten und sogar Jagdspäher!
62. Kraftwerke	Baut man auf ein beschädigtes Kraftwerk eine neue Turbine, ist der Schaden sofort und ohne Reparatur behoben.
63. Tiberiumabfall	Zerstören Sie mit Lufteinheiten oder Schwebepanzern die Wurzel des Tiberiumabfalls, damit Ihr Gegner keinen Rohstoff für Chemieraketen hat.
64. Mammut MKII (1)	Auch wenn der Mammut Anti-Luft-Raketen hat, sind diese nicht sonderlich wirksam! Schicken Sie lieber ein paar Schwebepanzer mit.
65. Mammut MKII (2)	Die Strahlenwaffe durchschlägt mehrere Einheiten auf einmal! Außerdem repariert sich der MKII selber.
66. Ghosttalker	Wie beim MKII durchschlägt die Waffe mehrere Einheiten. Der Ghosttalker heilt sich im Tiberium selber.

MULTIPLAY-TIPS NOD

67. Sensoreinheit	Wenn Sie gegen NOD spielen, vergessen Sie nicht, eine Sensoreinheit zu bauen.
68. Artillerie (1)	Die Artillerie ist die wichtigste Verteidigungswaffe gegen Bodenziele. Bauen Sie schnell einige Artillerien, um den Gegner auf Distanz zu halten.
69. Artillerie (2)	Verteilen Sie Ihre Artillerie, damit sich die Einheiten gegenseitig schützen können. Artillerie kann auf kurze Distanz nicht mehr feuern!


Raketen-Doppelschlag: Diese getarnte Basis wird von einer Chemie- und einer Streurakete gleichzeitig getroffen und hat dadurch den Bauhof verloren.



Versteck spielen: Der Stealth-Generator hüllt die gesamte Basis in Unsichtbarkeit. Achten Sie auf den Tarnradius und bauen Sie nur dort.



Chemierakete: Das Chemielager leert sich und die erste Rakete ist bereit. Wenn das Lager erneut voll ist, können Sie zwei Raketen nacheinander feuern.

70. Artillerie (3) Versuchen Sie, einige Artillerien am Kartenrand zur gegnerischen Basis zu führen. Oft ist es möglich, wichtige Gebäude zu zerstören, bevor der Gegner überhaupt merkt, was Sache ist.

71. Cyborgs Kampf-Cyborgs werden in Tiberium geheilt. Plazieren Sie eine Gruppe von fünf bis zehn Cyborgs in einem gegnerischen Tiberiumfeld, um Sammler anzugreifen.

72. Bazooka-Infanterie Die Bazookas sind eine recht effektive Luftabwehr. Verteilen Sie die Einheiten gut, um bei Bomberangriffen nicht alle auf einmal zu verlieren.

73. Untergrund-BMT Auch wenn der Gegner eine Sensoreinheit hat, ist das U-BMT meist schnell genug, um gezielt Ingenieure abzusetzen.

74. NOD-Mod/Buggy Diese schnellen Einheiten eignen sich besonders, um die Karte zu erkunden.

75. Stealth-Panzer Einmal enttarnt, ist dieses Fahrzeug nicht besonders gut geschützt – nutzen Sie es zur Aufklärung oder für „Hit and Run"-Angriffe.

76. Teufelszunge Schicken Sie diese U-Panzer nie alleine los. Sie eignen sich besonders als Vorhut für einen BMT-Angriff, um Infanterie auszuschalten.

77. Harpyie Dieser Helikopter hat jede Menge Munition und muß entsprechend lange aufladen. Besonders effektiv gegen Infanterie.



Artillerie zur Verteidigung: Rund um die Basis sorgen Artillerie-Einheiten für Schutz vor gegnerischen Bodeneinheiten. Wichtig: Weit auseinander stellen.

78. Banshee Vier bis fünf Banshees zerstören jedes Feindgebäude. Besonders in Verbindung mit anderen Angriffen (Rakete, U-BMT) geeignet.

79. Streurakete (1) Die Streurakete lädt unabhängig von der Anzahl der Silos immer gleich schnell. Es empfiehlt sich trotzdem, ein zweites Silo zu bauen, um auch bei Verlust eines Silos noch Raketen feuern zu können.

80. Streurakete (2) Alle kleinen und mittleren Gebäude werden durch die Rakete zerstört. In Kombination mit Luftangriffen oder Chemieraketen absolut tödlich.

81. Chemierakete (1) Je mehr Sammler Sie haben, desto schneller steht die Rakete zur Verfügung.

82. Chemierakete (2) Es ist möglich, zwei Chemieraketen direkt hintereinander zu feuern. Ist die erste bereit, leert sich die Chemiefabrik. Warten Sie mit dem Schuß, bis die Fabrik wieder voll ist.

83. Chemierakete (3) Auf Karten mit Tiberiumabfall macht es Sinn, das MBF vom Start weg näher an den Abfall heranzufahren.

84. Stealth-Generator (1) Versuchen Sie unbedingt zu verhindern, daß der Gegner Sie vor dem Bau des Generators ausspioniert.

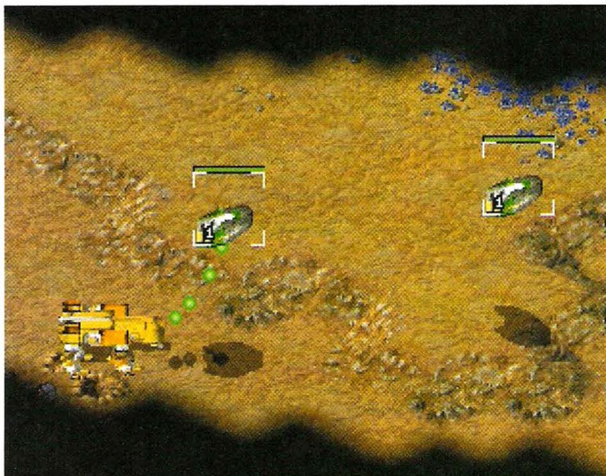
85. Stealth-Generator (2) Bauen Sie genügend Kraftwerke, bevor Sie den Generator bauen, damit er auch funktioniert, sobald er gesetzt wird.

86. Ausbau der Basis Weiten Sie in längeren Schlachten Ihre Basis mit weiteren Generatoren aus.

87. Neue Basis Wenn Sie ein MBF gebaut haben, sorgen Sie vor der Errichtung des neuen Stützpunktes für ausreichend Energie und setzen Sie sofort nach Aufbau des MBF einen Stealth-Generator daneben.

88. Verunsichern des Gegners mit U-Einheiten Besonders GDI-Kommandanten sind stets auf der Hut vor unterirdischen Einheiten. Testen Sie die gegnerische Abwehr, indem Sie ständig mit einer U-Einheit unter seiner Basis kreisen.

89. Vorgeschobene Luftabwehr Greift der Gegner aus der Luft an, sollten Sie versuchen, auf der Einflugschneise einige Bazooka-Infanteristen aufzustellen.



Vorsicht: Der GDI MKII ist eine wahre Höllenmaschine. Glücklicherweise wurde er hier rechtzeitig erkannt und von einigen Banshees angegriffen.

90. Anti-GDI-Taktik (1) Raketen sind ein immenser taktischer Vorteil. Bauen Sie so früh wie möglich das Raketensilo. Verhindern Sie, daß der Gegner ein Komm-Center baut (die Rakete zerstört es mit einem Schuß).

91. Anti-GDI-Taktik (2) Kombinierte Raketenangriffe wirken verheerend. Sie können drei (!) Raketen auf einen Schlag abfeuern (zwei Chemieraketen und eine Streurakete).

92. Anti-GDI-Taktik (3) Meistens verfügt der Gegner nur über eine Sensoreinheit. Zerstören Sie diese mit einem Raketenangriff – fünf Ingenieure in einem U-BMT müssen dann bereits unterwegs sein.

93. Kommando-Cyborg Mischen Sie einen Kommando-Cyborg unter vier Ingenieure im U-BMT. So haben Sie neben den Ingenieuren noch eine immense Feuerkraft.

94. Mammut-MKII Diese Einheit kann Ihnen brandgefährlich werden. Greifen Sie am besten mit Banshees an.

95. Anti-Rush-Taktik Viele GDI-Spieler versuchen zu Beginn, mit einer großen Anzahl von Grenadieren anzugreifen. Dagegen hilft nur, früh Artillerie zu bauen. Bauen Sie nach folgendem Muster: Kraftwerk, Hand von NOD, Raffinerie, Waffenfabrik, Radar. Energie ist vorerst zweitrangig.

96. Gegnerische Zweitbasis Versucht Ihr Gegner, mit einem MBF eine zweite Basis zu errichten, sollten Sie die Gunst der Stunde nutzen und sofort mit einem U-BMT und einem Ingenieur zur Stelle sein.

97. Brücken zerstören Die Landeinheiten von GDI sind Ihnen überlegen. Versuchen Sie also, Brücken zu zerstören, um den Vormarsch zu erschweren.

98. Abfallwurzel verteidigen Wenn Sie Tiberiumabfall ernten, versuchen Sie mit allen Mitteln, diesen Rohstoff zu verteidigen.

99. Laserzäune (1) Umzäunen Sie Ihren Bauhof mit Laserzäunen, damit kein Ingenieur hindurchkann.

100. Laserzäune (2) Ausgeschaltete Zäune am Zugang Ihrer Basis sind eine gute Verteidigung. Schalten Sie den Zaun ein, wenn eine gegnerische Einheit darauf steht.

Florian Weidhase ■

TIPS VON DER NUMMER EINS

Thomas Greif, 18 Jahre, Schüler aus Germaringen bei Kempten, wird in seiner Freizeit zu United20 und führt derzeit die Weltrangliste von Westwoods Command & Conquer 3 an. Nachdem er den verantwortlichen Redakteur für die Tips und Tricks in einem Online-Spiel geschlagen hat (Anm. FW: es war aber knapp!), baten wir ihn, uns seine besten Tips aufzuschreiben.



Taktiken der GDI

Der bedeutendste Vorteil, den die GDI gegenüber NOD besitzt, ist, daß sie von Anfang an die Initiative besitzt. Mit den Grenadieren steht der GDI schon sehr früh eine mächtige Waffe zur Verfügung, mit der die Bruderschaft gleich zu Beginn des Spieles in die Defensive gedrängt werden kann. Um den sogenannten „Grenadierrush" noch zu verstärken, kann auch noch ein Sammler mitgeschickt werden, der ganze gegnerische Truppenverbände zerquetschen kann und das Feuer eventueller Verteidigungsstellungen auf sich lenkt. Weiterhin kann man mit Grenadieren den Boden vor gegnerischen Soldaten angreifen (mit „Strg"-Taste) und somit eine Art Feuerwand schaffen, die nur unter Einbeziehung schwerer Verluste zu durchdringen ist.
Funktioniert der „Grenadierrush" nicht und man trifft auf starke Gegenwehr, kann man auf Guerilla-Attacken mit Ingenieuren in einem BMT umschwenken. Durch diese hinterhältige Taktik kann jede große Streitmacht umgangen und gleichzeitig die Produktionsader des Gegners durchtrennt werden. Mit einem Carryall kombiniert, wird diese Taktik zum schlimmsten Alptraum für NOD, da man jetzt neben jedem Gebäude den BMT absetzen kann – man sollte nur darauf achten, daß der Gegner nicht zu viel Luftabwehr besitzt. Eine weitere Möglichkeit, NOD einzuheizen, falls auch Guerilla-Attacken nicht helfen, wäre es, Titanen und Grenadiere in größerer Anzahl herzustellen und eine Frontaloffensive dieser kombinierten Einheiten zu starten. Hat NOD zu dieser Zeit nicht schon eine bestens befestigte Basis, kann sehr wenig diesen Ansturm aufhalten. Erkennt man beim Erkunden, daß der Gegner zu sehr auf Bodenabwehr gesetzt hat, ist es am besten, sofort auf Orca-Jäger abzuzielen und schnellstmöglich mit fünf bis sechs Stück den gegnerischen Bauhof einzuäschern. Etwas kostspieliger und zeitraubender, jedoch effektiver wäre es, gleich auf Orca-Bomber zu setzen. Diese äußerst mächtige Waffe der GDI kann ganze Basen und Truppenteile niedermachen. Früh gebaut und richtig eingesetzt, kann man dem Gegner schon sehr früh den Garaus machen. Ein kleiner Trick, der fast immer funktioniert, besteht darin, vollgeladene Sammler neben gegnerische Gebäude zu fahren und sie dann vom Gegner zerstören zu lassen – dabei gehen alle direkt anliegenden Gebäude in die Luft (ideal gegen Bauhöfe).

Komplettlösung

Drakan

Wer wollte denn nicht schon als Kind einen Drachen besteigen und garst'ge Bösewichter mit Drachenfeuer eindecken? Bitte schön, unsere Tips und Tricks für Drakan helfen Ihnen sicher dabei, diesem Traum ein Stückchen näher zu kommen.





Rechts unterhalb der Klippe lagern einige Orcs, schieben Sie die Felsen über die Kante – ein Problem weniger.

ALLGEMEINE SPIELETIPS

Investieren Sie am Anfang etwas Zeit in die Spezialmanöver, es lohnt sich.

So einfach sich die Steuerung in *Drakan* präsentiert, wildes Draufloshacken dürfte alsbald zum sicheren Dahinscheiden Ihrer Heldin Rynn führen. Sie tun daher gut daran, die wenigen Spezialangriffsmanöver in Fleisch und Blut übergehen zu lassen. Beachten Sie auch einige Grundregeln für den Kampf:

Frontalangriffe meiden: Auch wenn die Monster nicht immer die hellsten Köpfe sind, ihre Waffen können Rynn ganz schön weh tun. Versuchen Sie daher stets, die Gegner von der Seite oder von hinten zu treffen. Üben Sie dafür zum Beispiel, im Kreis zu laufen, während Sie Seitwärtshiebe austeilen.

Ich treffe viel zu oft nur Luft oder den Schild eines Monsters, was tun?

Gegnerbewegung ausnutzen: Warten Sie mit Ihrer Attacke zunächst den gegnerischen Hieb ab (abwehren oder zurückspringen) und bringen Sie erst dann den eigenen Schlag an, das führt eher zu einem Treffer. Dadurch vermeiden Sie auch unnötige Schildtreffer, die lediglich die Haltbarkeit Ihrer Waffen herabsetzen. Große Wartocks richten sich kurz auf, bevor sie einen mächtigen Schlag ausführen, das ist der Moment für einen gezielten Vorwärtsstoß Ihrerseits.

Sind die Gegner kleiner als Rynn, wie die Aasfresser oder Spinnen, hilft die richtige Kampfstellung, sprich die Hocke, weiter. Im Stehen schlagen Sie nur in die Luft, also runter auf die Knie.

Schleichmodus: An vielen Monstern kann sich Rynn einfach vorbeischleichen. Sie können dies natürlich auch nutzen, um sich unbemerkt an die Schwachstelle des Gegners (den Rücken) heranzupirschen. Mit etwas Glück genügt dann schon ein Hieb, um siegreich zu sein.

Wozu sind die beweglichen Felsen und die roten Fässer gut?

Fallen stellen: Halten Sie die Augen offen, es gibt in *Drakan* immer wieder Möglichkeiten, die Monster auszutricksen. Felskugeln ergeben eine „Indyfalle" an abschüssigem Gelände, und mit den Explosivfässern (rot beschriftet) läßt sich mit Hilfe des Bogens ein schönes Feuerwerk abbrennen.

Monsterstreit: Wenn Sie es mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun haben, kommt es ab und zu vor, daß sich die Monster aus Versehen gegenseitig treffen. Dann beginnt ein Schlagabtausch zwischen den Beteiligten, und Sie können in Ruhe zusehen, wer übrigbleibt.

In den engen Höhlen habe ich es mit zu vielen Monstern zu tun, was kann ich tun?

Lockvogel spielen: Wenn Sie erst einmal mit dem Drachen unterwegs sind, erhalten Sie eine hervorragende Möglichkeit, Monster ohne große Anstrengung auszuschalten. Ist Rynn in einem der vielen Gewölbe unterwegs, die Arokh nicht betreten kann, benutzen Sie folgenden Trick: Sobald Sie von einem Monster bemerkt werden, locken Sie es einfach zu der Stelle, an der Arokh wartet. Mit dieser Variante schonen Sie auch die Haltbarkeit von Rynns Waffen.

Gliedmaßen treffen: Erinnern Sie sich noch an den Schwertkampf von Artus mit dem Schwarzen Ritter in *Die Ritter der Kokosnuß*? Auch in *Drakan* ist es möglich, gegnerische Gliedmaßen (einen Arm oder ein Bein) abzutrennen, eine solche Wunde endet mit einer tödlichen Verblutung.

Ich finde gar keine Waffen, wo muß ich suchen?

Nehmen Sie sich unbedingt Zeit, die jeweiligen Levelkarten gründlich zu erforschen. *Drakan* bietet eine Menge abgelegener Plätze und Verstecke, an denen Rynn Ausrüstung finden kann. Schon im ersten Level (Das verwüstete Dorf) können Sie Ihr Inventar komplett mit Waffen auffüllen (siehe Karte). Sind Sie erst einmal mit Arokh verbunden, vergessen Sie nicht die dritte Dimension. Aus der Luft läßt sich so manches Versteck besser entdecken. Achten Sie in Höhlen auf Bodenplatten oder auffällige Wände. Mancher Geheimgang verbirgt sich dahinter.

Hilfe, ich verliere den Überblick bei all den Waffen! Was benutze ich wofür?

Schätzen Sie die Gegner immer nach deren Geschwindigkeit und Reichweite ein und wählen Sie dementsprechend eine Waffe. Eine langsame Waffe gegen einen schnellen Gegner ist sicherlich nicht die beste Wahl, ebenso wie Sie beispielsweise die langarmigen Aasfresser nicht mit einer Waffe mit nur kurzer Reichweite angreifen sollten.

KOMPLETTLÖSUNG

Zur Übersicht

Vor jeder Levelbeschreibung finden Sie eine Übersichtskarte, auf der alle wichtigen Orte verzeichnet sind. Im Text finden Sie Ziffern, die auf den Ort auf der Karte verweisen.

DIE BERGWELT

LEVEL 1 – DAS VERWÜSTETE DORF



1: Mithril-Schwert, 2: Baum zum Stürzen, 3: Feuerkristall, 4: Drachenhöhle, 5: Tempel, 6: Duncans Axt, 7: Unsichtbarkeitstrank, 8: Kettenhemd, 9: Höhle mit Eisenhammer, 10: Tunnel mit Pfeilen, 11: Kettenhemd, 12: Keule, 13: Langschwert

Den gesuchten Schlüssel für das Haus des Priesters findet Rynn im Keller der Taverne in einem vergitterten Raum auf einem Tisch. Legen Sie das Buch im Tempel (5) auf das Podest, um einen Geheimgang zu öffnen. Die fünf pendelnden Klingen dürften nicht allzu schwierig zu meistern sein.

Ich komme nicht an die Plattform mit dem Seelenkristall heran.

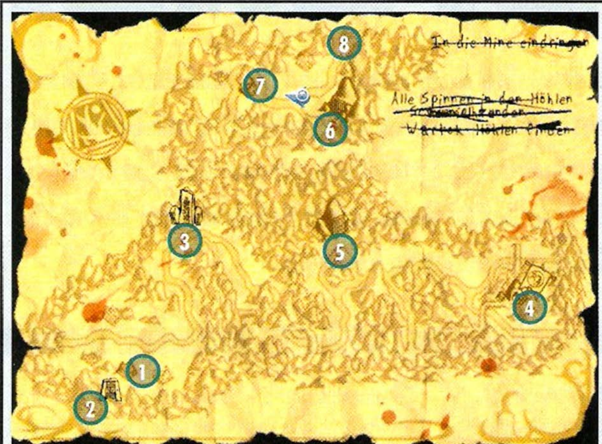
In der folgenden Kammer findet Rynn den Seelenkristall von Arokh. Um dorthin zu gelangen, schieben Sie zuerst die Säule ohne Figur auf die Bodenplatte in der Nähe. Danach müssen Sie die beiden anderen Platten vor den Statuen betätigen. Nach einem kurzen Augenblick hebt sich eine Plattform, über die der Kristall nun erreichbar ist.

Rechnen Sie beim Verlassen der Höhle mit etlichen Orcs und Wartocks. Kämpfen Sie sich bis zu dem abgestorbenen Baum (2) vor. Einmal umgeworfen, ergibt er die fehlende Brücke über die Schlucht. Es gibt einige Verstecke und Höhlen mit wertvollen Gegenständen zu entdecken, mit denen Sie Rynn unbedingt ausrüsten sollten (siehe Karte).

Ich komme an den Fallen in der Drachenhöhle nicht vorbei.

In Arokhs Höhle ist vor allem Ihr Fingergeschick gefragt. Mit kombinierten Sprüngen und Rollen sind die Wandklingen aber zu schaffen. Sie müssen sich dem Rhythmus der Klingen anpassen.
Vorsicht bei den Bodenziegeln an der Schlucht, verweilen Sie nicht zu lange auf ihnen, da Rynn sonst in die Schlucht stürzt. Hinter dem Sprung erwartet Sie endlich das ersehnte Ziel – Arokh. Geschafft, Sie können sich jetzt rühmen, mit einem Drachen verbunden zu sein.

LEVEL 2 – WARTOCK CANYON



1: Auftraggeber für Spinnenquest, 2: Spinnenhöhle, 3: Zugang zum Flammenschwert, 4: Zugang zum Trollhöhlenschlüssel, 5: Trollhöhleneingang, 6: Trollhöhlenausgang, 7: Verwundeter, 8: Geheimzugang in die Mine

Arokh wird ständig aus der Luft abgeschossen, ich sehe aber nicht, von wem.

Seien Sie bei Ihrem ersten Drachenflug gewappnet, entlang des Canyons stehen eine Unmenge Ballistas, die Ihren Drachen aufs Korn nehmen. Die Geschosse kommen allerdings recht langsam daher, so daß Arokh problemlos ausweichen kann. Pusten Sie mit gezielten Feuerstößen des Drachen diese Hindernisse weg. Wer möchte, kann zunächst einen Erkundungsflug unternehmen, um alle Katapulte und fliegende Gegner auszuschalten. Wenn Sie die Ballistas zu spät erkennen, erhöhen Sie in den Grafikoptionen die Nebelentfernung.

Wo muß ich denn zuerst hin?

Das erste Ziel ist das gut erhaltene Haus auf der anderen Flußseite (1). Sprechen Sie mit dem Bewohner, um an das „Spinnen-Quest" zu gelangen. Der Auftrag, alle Spinnen zu töten (2), ist schlicht ein Bug, der Auftrag ist erfüllt, wenn die Spinnenkönigin erledigt ist.

Ich kann die Spinnenkönigin mit keiner meiner Waffen besiegen, was mache ich falsch?

Durchkämmen Sie die Gewölbe nach einer Dynamitkiste auf einem wippenden Brett – das ist der Schlüssel zum Erfolg. Die Kiste befindet sich oberhalb des Nestes. Springen Sie auf das Brett, um die explosive Ladung in das Nest zu katapultieren. Das war's.



Das gesuchte Schwert befindet sich hinter diesen beiden Pendelklingen.

D

Wo finde ich das Flammen-schwert?

Nachdem Sie die Rune von Ihrem Auftraggeber erhalten haben, wird ein neuer Zielort auf der Karte verzeichnet (3), dort muß Rynn die Rune anwenden, um Zugang zu den Aasfresser-Höhlen zu erhalten.

Klappern Sie auch alle restlichen Gänge des Höhlensystems ab, um weitere Goodies an sich zu nehmen.
Schließlich gelangt Rynn nach einer Rutschpartie wieder zum Ausgangspunkt der Höhlen zurück, wo Arokh aufgrund des Platzmangels warten mußte.

Wie kann ich das Tor zu den Troll-Höhlen öffnen?

Weiter geht die Flugpartie durch den Canyon. Die Trollhöhlen (5) kann Rynn nicht ohne einen entsprechenden Schlüssel betreten, dazu müssen Sie den Canyon bis ans Ende durchfliegen. Bei dem Tor mit den roten Flaggen davor (4) landen Sie. Den Schlüssel findet Rynn tief in den Gewölben auf einem Amboß. Aktivieren Sie die Holzplattform in der Nähe, um die Höhle verlassen zu können.



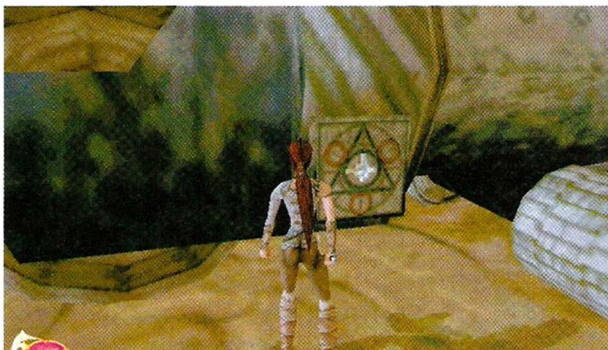
Kaum zu sehen ist das gute Stück.

Jetzt können Sie die Troll-Höhlen betreten. Sie müssen dort lediglich nach Hebeln suchen, um für Arokh die jeweils versperrten Durchgänge und Tore zu öffnen. Bei dieser Suche werden Sie unweigerlich durch eine Falltür fallen. Unten angelangt, suchen Sie nach einem Kistenstapel unter einem Galgengerüst, um wieder zu entkommen.

Haben Sie alle Hebel gefunden, gelangen Sie mit Arokh wieder aus den Höhlen heraus (6).

Ich bin aus den Höhlen heraus – wie geht es jetzt weiter?

Landen Sie bei dem verbrannten Haus (7). Der Verwundete gibt Ihnen den Auftrag, nach dem geheimen Eingang in die Minen zu suchen. Der Eingang befindet sich im Nordteil der Karte (8). Gehen Sie an der großen Bohrmaschine vorbei und dringen Sie weiter in das Gangsystem vor. Bei der ersten Gabelung links, bei der zweiten rechts halten. Schließlich gelangt Rynn in einen Raum voller Skelette. Dort befindet sich ein Energiekristall. Mit dem Kristall kann der große Bohrer aktiviert werden.
Als nächstes muß Rynn das große Holztor öffnen, um Arokh hereinzulassen. Direkt beim Tor ist links der Hebel zum Öffnen.



Suchen Sie diese viereckige Vorrichtung, um den Kristall einzusetzen und den Bohrer zu aktivieren.

Ich habe das große Tor geöffnet, was passiert jetzt?

Wenn Sie zu Arokh gehen, schließt sich das Tor wieder, und ein Krähendrache erscheint. Ist er besiegt, kann sich Arokh das erste „Upgrade", die Gift-Rune, einverleiben, danach öffnet sich das Tor zu den Höhlen wieder, und der Weg ist frei.

LEVEL 3 – GRIMSTONE-MINE



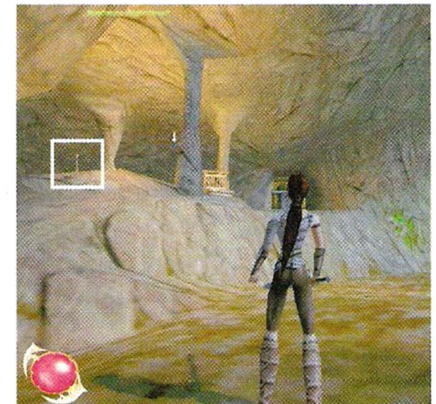
1: Gefängnis mit Ausrüstung, 2: Zweite Minenhalle, 3: Weggabel, 4: verschlossenes Tor, 5 + 6: Ausrüstung, 7: Schlüssel, 8: Giant-Höhle, 9: Eingang „Crusher-Raum", 10: „Mace of the Hand", 11: Versteckter, 12: Minengenerator, 13: Levelausgang

Nach der Folterszene begibt sich Rynn zu Fuß zunächst in den Gefängnisbereich (1), um dort weitere Ausrüstung zu finden. Zurück bei Arokh, reiten Sie bis zu dem versperrten Gitter.

Wie kann ich das Gitter öffnen, das Arokh den Weg versperrt?

Schlüpfen Sie zwischen den Stäben hindurch und folgen Sie dem Pfad, bis Sie die erste Minenhalle erreichen. Auf einer Anhöhe zur Linken befindet sich ein bewachter Hebel nebst Schwert. Der Hebel öffnet das Gitter, Arokh kann jetzt die Halle betreten.

Links oben ist der Hebel erkennbar, der Arokh den Zugang in die Halle ermöglicht.



Rynn muß allerdings zu Fuß weiter. Folgen Sie dem schmalen Durchgang, Rynn erreicht schließlich die zweite Minenhalle (2). Erklimmen Sie die Leitern und springen Sie an den pendelnden Kugeln vorbei in den dahinterliegenden Gang. Am Ende finden Sie wieder einen Hebel.

Wie komme ich auf die andere Seite der zweiten Minenhalle?

Zurück bei den Leitern, kann Rynn jetzt über die angehobene Holzplattform auf einen Vorsprung gelangen. An der Weggabel (3) links halten und am verschlossenen Tor (4) vorbei. Dringen Sie zum Schlüssel (7) vor, und nehmen Sie dabei die Goodies (5 + 6) mit. Nachdem Sie den Schlüssel genommen haben, taucht ein Flammenritter auf.

Hilfe, ich verbrenne immer im Kampf gegen den Flammenritter!

Schützen Sie Rynn mit dem Eiskristall und geben Sie dem Knaben Saures. Sie können sich auch in der Schlüsselkammer verschanzen und den Bogen benutzen.
Mit dem Schlüssel geht es zurück zum verschlossenen Tor (4), es ist jetzt offen. In dem Tal dahinter muß Rynn sich vor allem vor dem Krähendrachen in acht nehmen.

Wo ist der Hebel, um wieder zu Arokh zu gelangen?

Sprinten Sie auf die gegenüberliegende Seite zu und flüchten Sie in die Höhle zur Linken. Dort befindet sich der ersehnte Hebel, um Arokh auf der anderen Seite eintreten zu lassen. Fliegen Sie mit ihm zum Eingang des „Crusher-Raums" (9). Aktivieren Sie die Maschine und springen Sie über die drei Zylinder in den dahinterliegenden Gang.
Nehmen Sie aus der zweiten Aasfresser-Kammer die „Mace of the Hand" (10) an sich. Beim Versteckten (11) angekommen, erhalten Sie den Auftrag, den Generator (12) zu zerstören.

Ich schaffe es nicht, den Generator zu zerstören.

Alle vier Gewichte müssen zum Fallen gebracht werden, danach wird der Generator zerstört. Folgen Sie einfach dem Fluchtpfad durch das nun offene Portal. Zurück bei Arokh, können Sie nun den nächsten Abschnitt anfliegen.



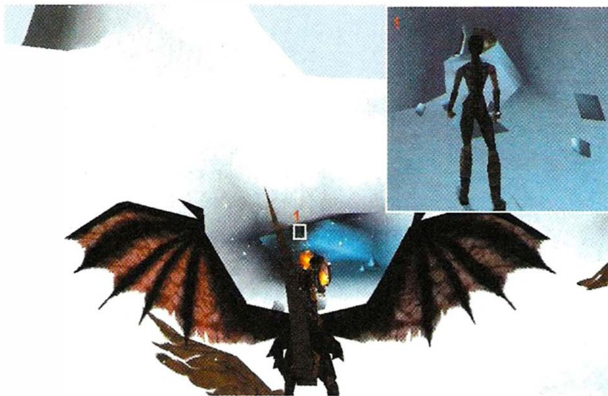
Zuerst auf Gewicht (1) springen und hochkurbeln, bis Rynn zu Gewicht (2) springen kann. Dort den Hebel betätigen und sofort zu (1) springen. Dort den Hebel benutzen und zum Vorsprung (3) hüpfen.

LEVEL 4 – GROTTO



1: Energiebarriere, 2: Giant, 3: Bodenplatte, 4: Zugang zu Eis-Schwert, 5: Höhle mit Goodies, 6: Hebel, 7: Eisdrache

Wenn Sie der gepunkteten Linie auf der Karte folgen, gelangen Sie zu einem verschneiten Abschnitt mit einigen Giants und Krähendrachen als Gegner. Der Besuch lohnt sich, denn Rynn findet sowohl ein Eis-Schwert (4) als auch eine weitere Höhle mit Ausrüstung (5). Letztere erreichen Sie, wenn Sie die bläulich schimmernde Höhle mit dem Giant davor betreten. An der hinteren Wand hebt sich eine Stelle farblich ab. Schlagen Sie mit dem Schwert darauf, um einen Durchgang zu öffnen.



Hinter dem Durchgang (1) lauert eine Horde Aasfresser, versuchen Sie, diese in Arokhs Nähe zu locken.

Bei der ersten Barriere (1) landen Sie auf dem kleinen Vorsprung daneben. Zu Fuß durchquert Rynn das folgende Tal mit einem Giant als Gegner (2). Diese Riesen sind gut mit dem Bogen zu erledigen. Halten Sie Abstand und bewegen Sie sich immer im Kreis, während Sie Pfeile versenden. Besonders wirkungsvoll sind die Eispfeile. Im Nahkampf empfiehlt sich ein Flammenschwert.

Wie komme ich an den Energiebarrieren vorbei?

Aktivieren Sie die Bodenplatte (3), um die erste Barriere auszuschalten. Die zweite Barriere wird von einem Katapult bewacht. Zerstören Sie es und landen Sie dort. Wieder folgt Rynn dem Fußweg bis zu einem Hebel (6), der das Hindernis beseitigt. Weiter zum Endgegner. Ist der Eisdrache besiegt, erhält Arokh sein zweites Upgrade (Eisrune).

INSELWELT

Wie gehe ich bei der Suche nach dem Amulett am besten vor?

Nach der Zwischensequenz mit Rimril fliegen Sie zum Goblinlager im Nordwesten der Karte. Benutzen Sie den schwer bewachten Eingang von der Küstenseite. In der Nähe des Hintereingangs liegt im freien Gelände der recht haltbare Schnellsäbel, den Sie Rynn mitgeben sollten. Im Goblin-Gewölbe gelangen Sie nach einem weiten Sprung über eine Schlucht zu einer heiklen Falle.



Vorsicht, wenn Sie in der Nische vor den Klingen Deckung suchen, schnellen Metalldornen aus der Wand – also geschwind ducken (X).

Ich lande in den Goblingewölben in einer Sackgasse, wo geht's weiter?

Im folgenden Turmgebäude befinden sich in einer der oberen Kammern zwei Steinknöpfe, mit denen sich der Zugang zu einem Hebel öffnen läßt. Der Hebel öffnet einen Durchgang im unteren Teil des Turms. Rynn muß für den Zugang ins Lager einen Schlüssel finden.



Ein nettes Gimmick für Tolkien-Fans liegt hinter dem linken Gang (1), den Schlüssel für das Lager (3) bekommen Sie, wenn Sie den rechten Gang (2) benutzen.

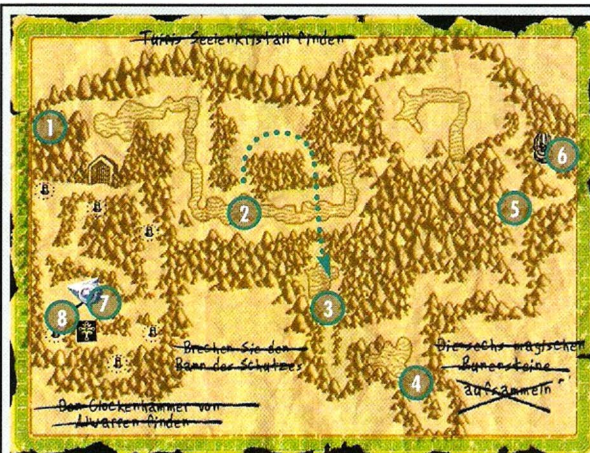
Jedesmal, wenn ich nach dem Amulett greife, wird Rynn in einem Käfig gefangen!

Wenn Sie den Raum mit dem Amulett erreichen, müssen Sie vorsichtig sein. Werfen Sie die große Säule um, damit der hängende Käfig keine Gefahr mehr darstellt. Schnappen Sie sich jetzt das Schmuckstück (Vorsicht – Giftaustritt).

Ich komme einfach nicht an der massiven Speerfalle vorbei, was mache ich falsch?

Bei der Speerfalle im Gang schieben Sie die Kiste als Deckung vor sich her. Die schwingenden Plattformen führen in die Freiheit. Springen Sie mit Geschick auf den gegenüberliegenden Vorsprung und entkommen Sie über die Leiter nach oben.

LEVEL 6 – DER GLOCKENHAMMER VON ALWARREN



1: Eingang, 2: Hier links abbiegen, 3: Tor, 4: Magische Volt-Axt, 5: Tor, 6: Tuiris Seelenkristall, 7: Magisches Schwert, 8: Die 6 Runensteine

Fliegen Sie in den Südwesten der Inselwelt zum Eingang von Alwarren. Wappnen Sie sich, in diesem Abschnitt gibt es haufenweise Giants, Flammenritter, Fallen und Katapulte.

Es gibt zwei Wegvarianten, um an den Kristall zu gelangen.

Nach dem Gespräch mit dem Schattengeist folgen Sie dem unterirdischen Fluß bis zur markierten Stelle auf der Karte (2), um dort abzubiegen. Wer will, kann auch weiterfliegen, beide Wege führen zum selben Ziel. Die Tore bei (3) und (5) kann Rynn mit Hebeln öffnen, die allesamt stark bewacht sind.

Wo finde ich den Schlüssel für die Volt-Axt?

Für die verschlossene Waffe (4) ist ein Schlüssel nötig. Dazu tauchen Sie durch den südlichen See, bis Sie ein Skelett am Ufer erkennen. Dort ist auch der Schlüssel. Tuiris Seelenkristall (6) läßt sich einfach entwenden, danach tauchen zwei Flammenritter auf. Kehren Sie nun zurück zum Schattengeist und lassen Sie Rynn auf das Skelett zugehen.
Der Schattengeist erteilt nun den Auftrag, die sechs Runensteine (8) zu finden. Vergessen Sie nicht, auf dem Rundkurs das magische Schwert (7) mitzunehmen.

DIE SECHS RUNENSTEINE

Gleich hinter der neuen Öffnung nach dem Gespräch mit dem Geist befindet sich der erste Stein (1). Nachdem Rynn ihn ergriffen hat, taucht ein Flammenritter auf. Ein weiterer Flammenritter bewacht den Zugang zum nächsten Stein (2). Springen Sie von den Steinen in den Flammenkreis. Bei der dritten Rune (3) springen Sie ebenfalls von dem Podest aus in den Ring. Der nächste Runen-







DIE SECHS RUNENSTEINE







stein (4) kann nur mit exaktem Timing geholt werden. Eine der Flammen verlischt immer für kurze Zeit – schnell hindurch. Beim vorletzten Stein hilft ein Schlag auf den Wasserbrunnen weiter (5). Der Durchgang zum sechsten Stein liegt hinter einem verschlossenen Gitter. Warten Sie dort mit Rynn solange, bis der Ork dahinter das Gitter öffnet, um Sie anzugreifen. Speichern Sie hier lieber vorher ab, denn manchmal rennt der Ork weg, anstatt das Gitter zu öffnen. Zum Schluß rollen Sie ein Säulenbruchstück von der Treppe, um den Runenstein aus dem Flammenring herauszuschleudern (6).

Die Barrieren sind nun gefallen, der Zugang zum Glockenhammer ist frei. Lediglich ein weiterer Endgegner muß mit Arokhs Hilfe besiegt werden. Zum Lohn gibt es die Blitz-Rune.

LEVEL 7 – DIE FLAMMENPRÜFUNG

Eigentlich sollte die Prüfung Tastatur-Nervenzusammenbruch-Prüfung heißen. Ziehen Sie sich warm an, es wartet ein kniffliger Jump&Run-Abschnitt auf Ihre Heldin. Der folgende Kasten listet in Kurzform alle Abschnitte der Flammenprüfung auf:

FLAMMENPRÜFUNG

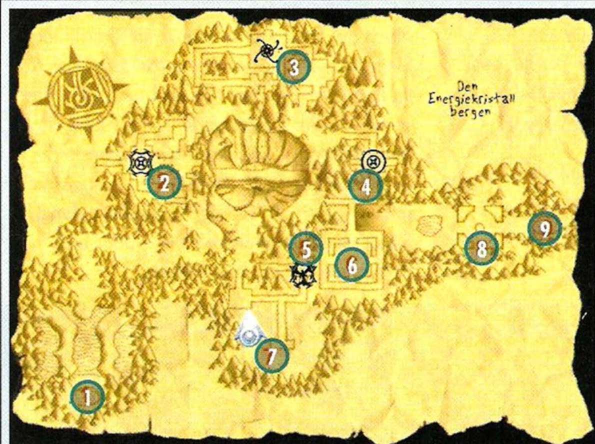
Bei den drei Kerzen kurz nach dem Start entpuppt sich die untere Kerze als Hebel.
Dem Geheimgang folgen – Raum mit Bodenplatten, alle ablaufen, Kristalle einsammeln.
Erster Lavaraum, der Supersprung (Schleichen plus Sprung) hilft weiter.
„Stempelraum", Sie haben nur ein kurzes Zeitfenster zum Durchlaufen.
Dreifache Quetschfalle, hier ist noch besseres Timing gefragt, da Sie zwischen den Sprüngen keine Pause einlegen können.
Zweiter Lavaraum, die zwei Hebel über die kleinen Platten erreichen, Mystischer Schlüssel wird zugänglich.
Herabfallende Treppe, schnell zurückspringen.
Den Grabraum aufsuchen, die Blitzaxt erbeuten.



Gehen Sie hier nach links, um an die Blitzaxt zu gelangen.

Fahrstuhlraum, schnell in die gegenüberliegende Nische flitzen, auf die Plattform warten.
Auf der Plattform genau in die Mitte stellen, oben muß Rynn durch ein Loch in der Decke passen.
Im Glockenraum den Glockenhammer aus Alwarren benutzen, den Teleporter betreten.

LEVEL 8 – DEN ENERGIEKRISTALL BERGEN



1: Start, 2 bis 5: Elementarfallen, 6 und 7: Ausrüstung, 8: Energiekristall, 9: Ausgang

Das schwerste in diesem Abschnitt sind die vielen Flammenritter, Rynn sollte daher ausreichend mit Heiltränken und nach Möglichkeit mit Eiskristallen versorgt sein.

Wie funktionieren diese ganzen Fallen? Ich scheitere immer wieder an den Bodenplatten!

Die Elementarfallen (2 bis 5) lassen sich immer nach dem gleichen Prinzip ausschalten. Die Räume weisen jeweils mehrere Bodenplatten auf, die Rynn möglichst schnell alle betätigen muß, um weiterzukommen. Beispiel Feuerfalle:



Der umrahmte Durchgang weist vier Flammen auf. Laufen Sie möglichst schnell alle vier Bodenplatten im Raum ab und betätigen Sie dann im erloschenen Gang eine weitere Platte usw.

Wie komme ich an die Gegenstände hinter den Gittern?

Knifflig wird es, wenn Sie versuchen, die Ausrüstungsgegenstände hinter den Gittern (6 und 7) zu erbeuten. Bei dem Karree laufen Sie zunächst die vier äußeren Eckplatten ab. Die inneren Platten dürfen Sie nicht überqueren, nur auslösen und wieder außen herum zur nächsten Platte eilen, nur dann öffnet sich das Gitter.

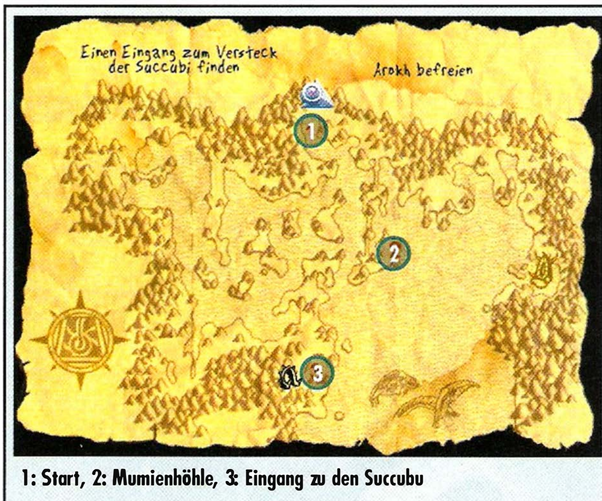
Den zweiten unzugänglichen Gegenstand bekommen Sie, wenn Sie die jeweils im linken und rechten Gang befindlichen Platten betätigen und schnell nach oben durch den geöffneten Treppengang rasen, um dort einen Hebel zu ziehen. Die mittlere Platte vor dem Git-

terraum nicht betreten, sonst fangen Sie noch einmal von vorne an – Sie müssen den hinteren Eingang in die Kammer erreichen (durch die Seitenflure).

Das Kraftfeld um den Energiekristall geht einfach nicht weg, was mache ich falsch?

Beim Energiekristall angelangt, müssen Sie jeweils eine Falle mittels der Bodenplatte auslösen, nach oben gehen und den Hebel weiterstellen, bis alle Fallenarten ausgelöst wurden. Weichen Sie so gut es geht, den Elementen aus. Danach wird ein neuer Durchgang frei. Ziehen Sie den zweiten Hebel, und der Kristall gehört Ihnen.

LEVEL 9 – INSELN BEI NACHT



1: Start, 2: Mumienhöhle, 3: Eingang zu den Succubu

Anmerkung zur Inselwelt: Die „Leuchttürme" auf der Inselwelt sind äußerst lästig, also weg damit.

Es gibt eine Menge Türme, die lästige Energieblitze abfeuern. Fliegen Sie bei Ihrem Eintreffen auf der Inselwelt die Karte ab, um die grünen Kugeln auf den Turmspitzen mit Hilfe von Arokhs Feuerbällen zu zerstören. Rynn hat es dann in der „Nachtmission" etwas leichter.

Folgen Sie dem Pfad vor dem Flammenturm (1) in Richtung Südosten. Ab jetzt sind Ihnen die Succubu feindlich gesinnt, halten Sie also einen Bogen für sie bereit. Mit Nahkampfwaffen kommen sie nicht weit. Auf dem Weg zum Succubu-Versteck bekommen Sie es haufenweise mit Echsenwesen und Giants zu tun. Beim Überqueren der Inselkette gelangt Rynn zu einem verschlossenen Raum mit einem Energiebogen darin.

Ich würde zu gerne die vergitterte Kammer öffnen, finde aber keinen Schlüssel!

Gehen Sie von der Kammer zurück an den Strand, wo sich der Zugang zur Mumienhöhle (2) mit dem Schlüssel befindet. Ist der Untote besiegt, schwebt der Schlüssel im Sarkophag, Sie müssen also hineinspringen.

Von der Bogenkammer schwimmen Sie zur gegenüberliegenden Insel. Dort müssen Sie sich noch mit einigen Riesenmonstern auseinandersetzen, bevor Sie den Eingang zum Succubu-Versteck (3) betreten können.

Halten Sie durchschlagskräftige oder magische Waffen bereit, Ihnen stellen sich erneut Unmengen an Flammenrittern in den Weg. Die Succubu sind Zielscheiben für Ihre Bogenkünste. Es gibt etliche schwebende Plattformen, die Ihnen das Vorwärtskommen erleichtern, also Augen auf.

LEVEL 10 – DIE SUCCUBU-HÖHLEN



1: Start, 2: Auf die tiefer gelegene Ebene wechseln, 3: Mumie, dahinter Schlüssel und Truhe, 4: Plattenpanzer und Todeskeule, 5: Gefangenes Monster, 6: Spiegel und Grungles Hammer, 7: Thronsaal, 8: Hafen und Arokh

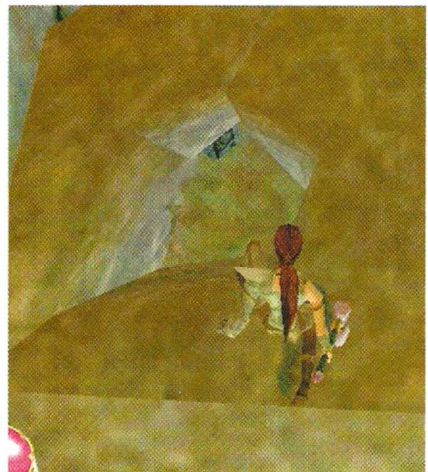
Sie bekommen einen Wegweiser für das Labyrinth an die Hand.

Die freundlich gesinnte Succubu-Schöne gibt Ihnen zu Beginn (1) einen Wegweiser in Form eines weißen Lichtes mit. Verlieren Sie es nicht aus den Augen, da es die Orientierung ungemein erleichtert. Bei der steinernen Brücke wenden Sie sich nach links (2), um nach unten zu gelangen. Arbeiten Sie sich zum Gefängniseingang (3) vor, den eine Mumie bewacht. Vergessen Sie nicht die Ausrüstung (4) in der zweiten Zelle und befreien Sie das Monster in der dritten Zelle (5). Es öffnet die zuvor erwähnte Truhe.

Wo finde ich den Succubu-Spiegel?

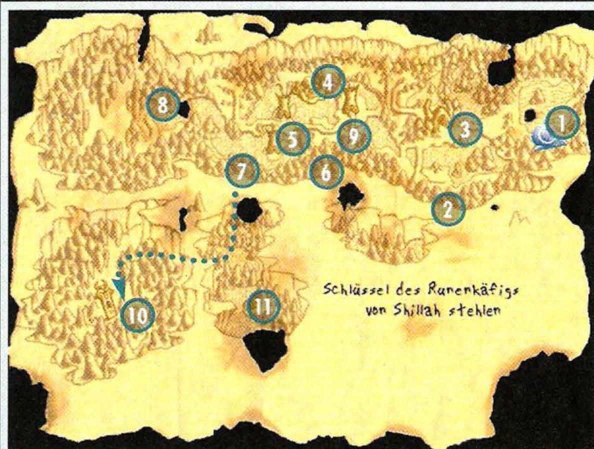
Weiter zum See, wo Rynn nach dem Sieg über Grungle dessen Hammer sowie den ersehnten Spiegel an sich nehmen kann (6). Nach dessen Übergabe an die Succubu-Dame liegt ein beschwerlicher Weg zum Thronsaal (7) vor Ihrer Heldin.

An der vermeintlichen Sackgasse setzen Sie ein Schwert ein, um den Weg im brüchigen Gestein freizulegen.



Nach der Szene im Thronsaal geht's auch schon weiter in Richtung Hafen (8). Vorsicht, auf dem Weg lauern noch einmal heftige Giganten als Gegner.

LEVEL 11 – DIE VULKANWELT



1: Start, 2: Drachenpanzer-Rune, 3: Kampf mit der Succubu-Königin, 4: Durchgang zu Hebel, 5: Speicher-Rune, 6: Goodie-Raum, 7: Hebel und Barriere, 8: Der „Spalt" und Durchgang, 9: Drachenrüstung, 10: Lava-Rune, 11: Runenklinge

Verlieren Sie nicht den Überblick in diesem verwirrenden Level – studieren Sie unsere Karte!

Eines steht fest. Dieser Abschnitt wird Sie verwirren, denn die Vulkanwelt ist sehr unübersichtlich aufgebaut. Gehen Sie zunächst vom Start (1) los, um sich die Drachenpanzer-Rune (2) zu holen. Sie müssen diverse Hüpf- und Sprungeinlagen absolvieren, bis Sie das ersehnte Stück besitzen.

Beim Rückweg zu Arokh wartet die häßliche Succubu-Queen auf Rynn (3). Benutzen Sie den Bogen, am besten mit magischen oder explosiven Geschossen. Mit dem befreiten Arokh fliegen Sie zu dem Durchgang (4), hinter dem Rynn einen Hebel findet, der die unterhalb des Durchgangs befindliche Barriere öffnet. Zu Fuß arbeitet sich Ihre Heldin durch die unterirdischen Gewölbe zur Speicher-Rune vor (5).

Suchen Sie anschließend den verschlossenen Raum, den die neu erworbene Rune öffnet (6). Weiter im Westen gibt es einen Hebel, der die Barriere für den Zugang zur Lava-Rune aufhebt (7). Folgen Sie der gepunkteten Linie, um zur gesuchten Rune zu gelangen. Bevor Sie nun die Runenklinge erobern (11), vergessen Sie nicht die Drachenrüstung (9).

Es gelingt mir einfach nicht, die Runenklinge aus dem Eisblock zu bekommen!

Nach Aktivierung der Lava-Rune gehen Sie mit Rynn in die Halle. Betätigen Sie den Hebel links dreimal, so daß die große Schale genau im Lichtkegel des zerbrochenen Deckenfensters steht. Mit Arokh fliegen Sie dann zur Höhlendecke und feuern durch das offene Fenster einen Feuerball auf die Schale, damit sie sich entzündet. Zurück in der Halle, aktiviert Rynn an der Rückseite der Statue den grünen Knopf – wupps, schon schmilzt die Eishülle um das Siegerschwert.
Mit dem Drachen geht's nun endlich in den Spalt (8).

FINALE



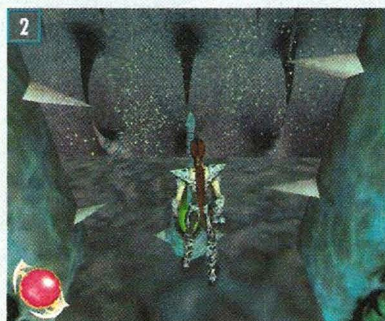
Zielen Sie möglichst auf die Köpfe der Hydra, dort verursacht Arokh am meisten Schaden. Kommen Sie dem Gegner aber nicht zu nahe, seine Bisse sind tödlich.

Nach den heftigen Drachenkämpfen suchen Sie die Öffnungen mit den Vorsprüngen davor. Zu Fuß durchschreitet Rynn das Tor und muß ihren eigenen Bruder mit der Runenklinge besiegen. Danach erscheint der ultimative Endgegner.

Stefan Weiss ■

LAVA-RUNE







Der Blick in die *Drakan*-Foren zeigt: Nichts ist schwieriger zu lösen als die Suche nach der Lava-Rune. Die folgenden Screenshots sollten helfen:

1. Wenn Sie der Karte nach Südwesten gefolgt sind, müßten Sie vom Drachen aus diesen Eingang sehen können.
2. Nach der Mumie dem Gang folgen und den Hebel betätigen.
3. Der Mumiensarg dient als Fahrstuhl und führt zur Energiebrücke.

Am Ende steht Ihnen noch ein heftiger Kampf gegen eine Vielzahl Mumien bevor, und schon besitzen Sie die Lava-Rune.

Komplettlösung, Teil 1

Age of Empires II: Age of Kings

AOE-Spieler hatten diesem Spiel lange entgegengefiebert und konnten den Erscheinungstermin kaum erwarten. Nun ist Age of Kings pünktlich erschienen, und diese Tips helfen Ihnen, Ihre Spielweise zu optimieren.

ALLGEMEINE SPIELTIPS

Aufbau einer stabilen Ökonomie

Kurze Wege beschleunigen die Entwicklung

Sorgen Sie stets für kurze Wege. Das beschleunigt die Entwicklung Ihrer Zivilisation ganz erheblich. Dazu sollten Sie immer direkt neben einem Wald ein Holzlager und neben einem Gold- oder Steinvorkommen ein entsprechendes Minengebäude setzen.
Spieler, die den Vorgänger *Age of Empires I* kennen, seien besonders darauf aufmerksam gemacht, daß es nun für Holz ein anderes Gebäude gibt als für Stein und Gold.

Wahl der optimalen Ressourcen verbessert den Start

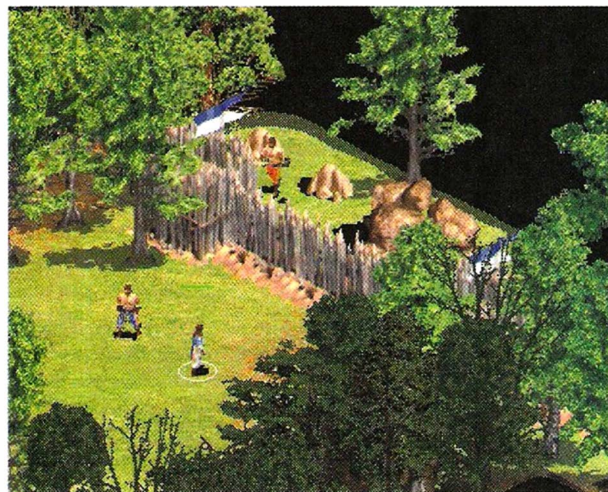
Zu Beginn hat man häufig viele mögliche Nahrungsquellen zur Auswahl. Schafe (die man auch dem Gegner rauben kann) sind die schnellste Form des Nahrungserwerbs und haben damit dieselbe Bedeutung wie das Speerfischen in *AOE I*.
Inzwischen können Jäger 50 Nahrungseinheiten auf einmal tragen. Neben einem Rudel Rotwild muß also nicht unbedingt sehr dicht ein Gebäude gesetzt werden. Allerdings führt das Jagen dazu, daß die Nahrung extrem ungleichmäßig eintrifft.

Mehr Dorfbewohner verbessern die Ökonomie

Im Vergleich zu *AOE I* sollten Sie eher etwas mehr Dorfbewohner produzieren und eine stärkere Ökonomie aufbauen. 30 Dorfbewohner vor Erreichen des zweiten Zeitalters waren früher ganz ungewöhnlich viel und sind nun weitgehend Standard geworden. Dafür sollten Sie aber auch in eine gute Defensive investieren: Schützen Sie Ihre Dorfbewohner durch Palisaden, Mauern und Türme. Eine defensiv angelegte Spielweise ist in *AOE II* erfolgversprechender als in *AOE I*.

Schnelles Bevölkerungswachstum bei Spielbeginn

Da im Dorfzentrum zur selben Zeit immer nur ein Dorfbewohner produziert werden kann, ist der Geschwindigkeit des Bevölkerungswachstums eine deutliche Grenze gesetzt. Sie können jedoch auf allen Wasserkarten zusätzlich Fischerboote produzieren. Sammeln Sie frühzeitig Holz, bauen Sie einen Hafen und produzieren Sie lückenlos zusätzlich zu Ihren Dorfbewohnern Fischerboote – und Sie werden in Zukunft keinen Nahrungsmangel mehr erleben.



Engpässe zwischen Wäldern wie auf diesem Bild kommen vor allem auf Schwarzwaldkarten sehr häufig vor. Mit wenigen Ressourcen können diese strategisch wichtigen Stellen schnell geschlossen werden.

Gute Defensive

Age of Kings ermöglicht es dem Spieler bereits sehr früh, Holzpalisaden zu errichten und sich so eine gute Defensive zu verschaffen. Wer jedoch versucht, die halbe Karte einzuzäunen, wird gegen gleich starke Gegner verlieren. Sehr hilfreich ist es jedoch, strategisch wichtige Stellen (Furten, schmale Lichtungen zwischen Wäldern usw.) zuzumauern. Das bremst den Gegner und schützt die eigene Ökonomie. Auch Gebäude (beispielsweise Häfen) können die Funktion von Mauern übernehmen.

Wölfe sind wasserscheu

Wird man von einem Dire Wolf verfolgt, so kann man sich einfach auf eine Furt retten, denn die wasserscheuen Wölfe folgen einem nicht dorthin.



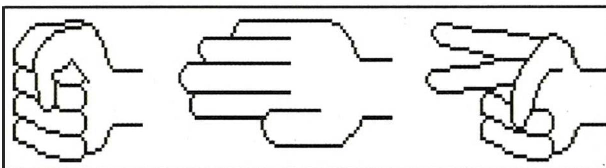
Militärische Erfolge

Gold hat einen hohen Stellenwert in Age of Kings

Gold war in *AOE I* bereits eine wichtige Ressource; dies ist nun in noch stärkerem Ausmaß der Fall. Selbst für die ersten Kaserneneinheiten benötigt man nun Gold. Neben Goldminen, Reliquien in der eigenen Kirche und dem Handel mit Karren oder Handelsschiffen kann man im Markt auch Ressourcen gegen Gold eintauschen.

Das Grundprinzip: Stein, Papier, Schere

Das Grundprinzip jedes Echtzeitstrategiespiels ist es, jeweils die richtige Kontereinheit zu verwenden. Dies war in *Der Aufstieg Roms* bereits sehr gut implementiert, wurde in *Age of Kings* jedoch noch ganz wesentlich weiterentwickelt. Ein Rammbock ist fast immun gegen Bogenschützen und Türme und reißt sehr schnell Gebäude (auch Mauern und Stadttore) ein, aber wenige Hiebe einer Kaserneneinheit oder eines Infanteristen genügen, um den Rammbock zu zerstören. Die Wahl der jeweils richtigen Kontereinheit ist also noch wesentlich wichtiger geworden als bei den Vorgängern und wird deshalb folgerichtig auch ausführlich im Handbuch zum Spiel erörtert.



Pikemen schlagen Ritter, Ritter gewinnen gegen Armbrustschützen und diese wiederum gegen Pikemen.

Kombinierte Einheiten sind stärker

Wer nur Einheiten eines einzigen Typs baut, erleichtert es dem Gegner ganz erheblich, die jeweiligen Kontereinheiten zu bauen. Deshalb ist es in *Age of Kings* noch sehr viel richtiger und wichtiger, mit gemischten Gruppen anzugreifen. So ist langsame Infanterie sehr anfällig gegen Bogenschützen, und begleitende Kavallerie wirkt hier Wunder. Andererseits sollten Bogenschützen durch Lanzenträger gegen Kavallerie geschützt werden.



Acht Pikemen und acht Armbrustschützen kosten weniger als acht Ritter, sind aber in der richtigen Formation den Rittern deutlich überlegen.

Formationen werten kombinierte Einheiten stark auf

Kombinierte Streitkräfte gewinnen nochmals sehr stark durch Formationen. Man sollte beispielsweise Pikemen und Bogenschützen zu einer Formation zusammenfassen. Bogenschützen sind durch Kavallerie sehr stark gefährdet, aber wenn Pikemen (beste Kontereinheit gegen Kavallerie) diese umgeben, dann ist diese Kombination ungleich schlagkräftiger.

25 TIPS FÜR EINZEL- UND MULTIPLAYER-SPIELE

- Wölfe überqueren keine Furten!
- Ballistik hilft auch allen Bogenschützen, bewegliche Ziele zu treffen
- Gemischte Verbände sind wirkungsvoller!
- Mauern mit Transporten zu umgehen, ist wirkungsvoller als deren Zerstörung!
- Konzentrierte Feuerkraft ist wertvoller! Vier Bogenschützen können acht Bogenschützen nacheinander vernichten, aber natürlich nicht gleichzeitig!
- Besser in 15 Minuten mit vielen Ressourcen im Feudalismus als in 14 Minuten ohne Ressourcen.
- Ab dem Burgenzeitalter – soweit erforderlich – besser weitere Dorfzentren statt Lager oder Mühlen bauen!
- Türken sollten in *Age of Kings* sehr früh angegriffen werden, da sie sonst unbesiegbar werden.
- Frühe Erkundung vermeidet Fehlentscheidungen.
- Pferdehalfter, schwerer Pflug und Drei-Felder-Wirtschaft (Fruchtwechsel) rechnen sich oft nicht!
- Sappers (Spaten) läßt Dorfbewohner Türme und Mauern schneller niederreißen, als Rammböcke es könnten!
- Wird ein Dorfbewohner von einem feindlichen verfolgt, so kann er versuchen, dergestalt einen Bogen um einen Wolf zu laufen, daß dieser den Gegner angreift!
- Wird ein Dorfbewohner von einem feindlichen verfolgt, so kann man versuchen, einen Baum zwischen beide zu bringen. Dadurch verliert der Verfolger Zeit!
- Höhenunterschiede machen Fernwaffen (bergab) stärker und Nahkampfwaffen (bergauf) schwächer!
- Angeschlagene Dorfbewohner gewinnen gegen gesunde, feindliche häufig noch, wenn sie Höhenunterschiede ausnutzen!
- Alle Ressourcen immer gut ausbalancieren! 1.000 Nahrungseinheiten helfen nicht, wenn Holz fehlt, oder umgekehrt!
- Türme sind auf Erhebungen besonders wirkungsvoll!
- Rammböcke benötigen Einheiten, die sie gegen Infanterie und Kavallerie schützen.
- Niemals einen +2-gerüsteten Bogenschützen mit Dorfbewohnern angreifen!
- Tanzende Galeeren: Werden Galeeren von Mangonels angegriffen, so sollten diese bei jedem Stein die Richtung wechseln, um nicht getroffen zu werden!
- Auf Inseln produziert man 30 Dorfbewohner vor dem Feudalismus.
- Bei Auseinandersetzungen zwischen Kriegsgaleeren und Feuergaleeren benötigt der Galeeren-Spieler eine deutliche Überzahl!
- Das schnelle Jagen der Mongolen ermöglicht diesen einen frühen Angriff im Feudalismus.
- Mongolen, Chinesen, Briten, Kelten, Japaner, Perser und Teutonen haben bereits im dunklen Zeitalter einen ökonomischen Bonus.
- Gegen Bogenschützen hilft Kavallerie.

1. KAMPAGNE: JOHANNA VON ORLEANS

SZENARIO 1: AN UNLIKELY MESSIAH (EIN UNGEWÖHNLICHER PROPHET)



Ziel
Bringen Sie Johanna von Vaucoloures (A) nach Chinon (J).

6 Teilaufgaben, die alle nur dann sehr einfach zu lösen sind, wenn man sie richtig angeht.

Johanna muß beschützt werden, sie darf keinesfalls sterben und kann selbst kaum kämpfen. Aber sie ist nicht alleine. Direkt bei Spielbeginn schließen sich ihr Bertrand, Jean von Metz, vier Infanteristen und vier Armbrustschützen an.

Da die Brücke (K) zerstört ist, kommt der direkte Weg nicht in Frage. Man benötigt einen Transport, der Weg zu diesem ist jedoch durch eine burgundische Stadt (D) blockiert, die man mit den vorhandenen Einheiten nicht bezwingen kann. Man muß also weitere Verstärkung finden. Dem Weg folgen und die Wölfe einfach zügig passieren.

Schlacht beobachten, nicht eingreifen

1. Zunächst wird man Zeuge einer Schlacht (B), welche die Franzosen gegen die Briten verlieren. Nicht in die Schlacht eingreifen, denn die Briten ziehen alleine wieder ab und greifen Johannas Gruppe nicht an. Bildschön anzusehen ist die automatisch gebildete Formation, die Johanna optimal schützt.



Rammbock

2. Man zieht weiter nach C, wo man Verstärkung findet, die sich dem Trupp anschließt, sobald sie Johanna von Orleans sieht. Wichtig ist der Rammbock, ohne den man die burgundische Stadt (D) nicht bezwingen kann.

Rammbock gut verteidigen

3. Das Stadttor sollte ausschließlich vom Rammbock angegriffen werden. In dem Moment, in dem leichte burgundische Kavallerie durch das Stadttor hinausreitet, müssen die übrigen Truppen diese sofort angreifen, um den Rammbock nicht zu verlieren. Die Fernwaffen (Bogenschützen und Türme) können dem Rammbock nichts anhaben.

Zu den Transporten rennen

4. Nun zieht man weiter über die Furt (E). Die zunächst entgegenkommenden einzelnen Militäreinheiten sind durch Übermacht sehr leicht zu überwältigen. Wenn dann die Hauptmacht kommt, nicht kämpfen, sondern zum Hafen (F) durchbrechen und möglichst viele Einheiten, vor allem natürlich Johanna von Orleans, in die dort bereitstehenden drei Transporte retten.

Den Fluß abwärts bis zur Gabelung

5. Mit diesen drei Transporten den Fluß hinabfahren, den unwichtigsten Transport voraus, um ihn gegebenenfalls zu opfern, damit die übrigen Einheiten unbeschadet an Land gesetzt werden können. Die beste Stelle dazu ist die Flußgabelung (G). Dort erhält man sechs weitere Militäreinheiten zur Verstärkung.

Kavallerie gegen Mangonel einsetzen

6. Man folgt nun dem Weg über die Furt (H) und stößt erneut auf feindliche Truppen (I). Wenn man rasch die eigene Kavallerie gegen das Mangonel einsetzt, sollte der Rest kein Problem darstellen. Johanna einfach immer aus allen Kämpfen heraushalten.

SZENARIO 2: THE MAID OF ORLEANS (DIE JUNGFRAU VON ORLEANS)



Ziel
Blois (C) erreichen, dort die Verstärkung abholen und dann Orleans (E) verteidigen sowie eine Burg der Briten (G) zerstören.

Wieder darf Johanna von Orleans keinesfalls sterben, doch wurde sie in Chinon (A) bestens ausgerüstet und ist inzwischen eine starke Figur im Spiel.

Den Truppen B ausweichen

1. Die Stadt Blois (C) ist bei Spielstart bereits zu sehen, jedoch sollte man nicht der Straße folgen, auf der feindliche Truppen (B) lauern, sondern ein kleiner Bogen umgeht diese Auseinandersetzung. So erreicht man unbeschadet Blois (C).



Johanna erreicht Blois und erhält Verstärkung. Diese Transporte sind unbeschadet nach Orleans zu bringen.

Die Transporte der Brücke vorziehen

2. Von Blois (C) nach Orleans (E) führt ebenfalls eine Straße über eine lange Brücke. Es ist jedoch klüger, auch diese nicht zu benutzen, sondern von ihr nach Westen abzuweichen und die im Fluß wartenden Transporte zum Übersetzen (D) zu nutzen. So kommt man ohne nennenswerte Auseinandersetzungen nach Orleans (E), wo das eigentliche Spiel erst beginnt.

Sprung in das Burgenzeitalter

3. In Orleans findet man drei Dorfbewohner, und die Handelskarren werden in 1.000 Nahrung, 1.500 Gold, 500 Stein und 1.500 Holz umgesetzt. Zunächst einmal produziert man sechs Fischerboote sowie vier weitere Dorfbewohner und baut einen Stall und einen Hufschmied in Orleans. Danach startet man den Sprung in das Burgenzeitalter und schickt alle Dorfbewohner auf die Felder vor der Stadt (F). Um diese Felder zu verteidigen, aber die eigenen Truppen nicht aufteilen zu müssen, baut man rund um diese Felder mit den vorhandenen Steinen drei Türme. Sobald diese fertig sind, ist man auch schon im Burgenzeitalter und kann ein Dorfzentrum bauen, in das sich bei Bedarf alle Dorfbewohner zurückziehen können. Das sollte als Verteidigung der Bauern erst einmal ausreichen, auf jeden Fall bindet es die gegnerischen Truppen sehr lange.

Verteidigung von Orleans

4. Orleans wird alsbald angegriffen. Angreifende Kavallerie braucht sehr lange, um sich durch die Mauern zu beißen. Dagegen helfen die eigenen Bogenschützen, durch die Stadtmauern von Orleans geschützt, sehr gut, vor allem gegen die Angreifer im Westen.

Kavallerie gegen Mangonels

5. Die angreifenden Mangonels müssen durch einen Ausfall der eigenen Kavallerie bekämpft werden, da ansonsten Mauern und Türme sehr schnell fallen. Auch angreifende Bogenschützen sollten so bekämpft werden.

Waffenschmiedeeinheiten zerstören die feindliche Burg

6. Sobald man im Burgenzeitalter angekommen ist, sollte man in Orleans eine Waffenschmiede errichten, ohne die man keine Burg der Briten zerstören kann. Zwei Rammböcke und ein Mangonel sind die hierfür empfohlenen Belagerungswaffen. Diese schützt man mit seiner gesamten Armee – die Stadt Orleans, deren Mauern und Türme noch alle in einwandfreiem Zustand sein sollten (ansonsten reparieren!), kann sich solange selbst verteidigen. Es wird empfohlen, in der Schmiede alle Kavallerie-Aufwertungen zu entwickeln und im Stall weitere Kavallerie zu trainieren.

Mit der Zerstörung einer der beiden britischen Burgen (G) ist das Szenario gewonnen.

SZENARIO 3: THE CLEANSING OF THE LOIRE (DIE BEFREIUNG DER LOIRE)

Ziel
Burgen der Briten zerstören.

Die Briten sind bereits sehr viel weiter entwickelt und haben insgesamt sehr starke Verteidigungsstrukturen. Man muß also erst eine gewisse wirtschaftliche Stärke erreichen, um das Spielziel angehen zu können.



Den gegnerischen Hafen zerstören

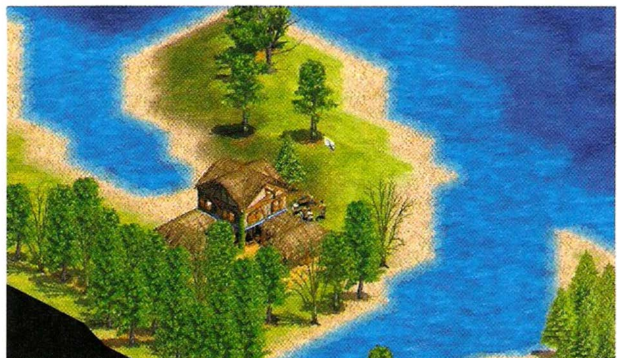
1. Man findet rasch zwei Transporte und zwei Zerstörungsboote. Mit den Transporten setzt man sofort sein gesamtes Militär auf die andere Flußseite (B) über und zerstört den dortigen gegnerischen Hafen, damit dieser keine weiteren Galeeren produzieren kann. Die beiden Zerstörungsboote kann man einsetzen, falls die patrouillierenden Kriegsgaleeren zu bedrohend werden sollten, aber diese verhalten sich lange Zeit sehr passiv.

Eigene Ökonomie aufbauen

2. Zunächst hat man vier Dorfbewohner, viel zu wenig, um genügend Ressourcen für Militär zu produzieren. Also investiert man sein Holz in ein Dorfzentrum neben dem Wald und zwölf Häuser und produziert in dem Dorfzentrum mit den 500 Nahrung, die man beim Start besitzt, zehn weitere Dorfbewohner. Diese läßt man ausschließlich Holz sammeln und baut einen Hafen, sobald das Holz dazu reicht. In diesem Hafen produziert man zehn Fischerboote, welche die erforderliche Nahrung beschaffen.

Dorfbewohner übersetzen

3. Nun kann man auch die ersten fünf Dorfbewohner übersetzen lassen und auf der anderen Seite der Loire eine Mühle errichten lassen. Fünf Schafe sowie eine Rotwild-Herde sind weitere willkommene Nahrungsquellen.



Das erste Dorfzentrum steht am Waldrand, denn zunächst wir sehr viel Holz für Fischerboote und weitere Gebäude benötigt.

Gold schürfen

4. Um in das Burgenzeitalter aufzusteigen, benötigt man allerdings Gold – und das findet man nur auf der vom Gegner besetzten anderen Flußseite. Also baut man dort ein Mining Camp (C). Einige Palisaden rundherum, eine Kaserne, ein Stall und eine Bogenschießanlage sollten als erste Befestigung völlig ausreichen. Bald schon kann man in das Burgenzeitalter aufsteigen. Man baut noch die beiden letzten Häuser auf der friedlichen Flußseite und setzt dann alle Dorfbewohner auf die andere Seite über, sobald man einen Holzvorrat von etwa 1.000 Holzeinheiten hat.

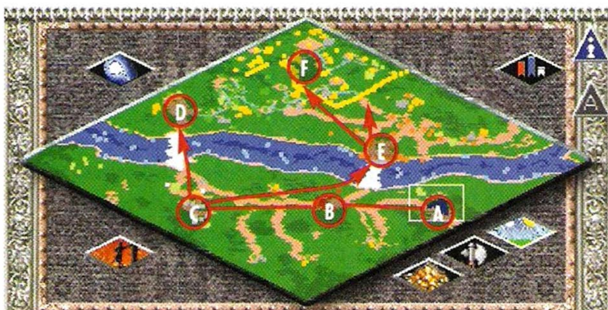
Produktionsstätten verteidigen

5. Angreifende Mangonels sind mit der vorhandenen Kavallerie schnell vernichtet. Sollte sich der Gegner einmal durch eine Palisade durchbeißen, so müssen Sie einfach den Helden La Hire in die Lücke stellen. Mit Bogenschützenunterstützung hält dieser Held auch gegen Übermacht lange durch. Auch ist die eigene Kavallerie sehr gut dazu geeignet, um immer wieder gegnerische Dorfbewohner an der Produktion zu hindern.

Mit Rittern und Rammböcken gegen die Burgen

6. Im Burgenzeitalter angekommen, baut man einen Hufschmied, wertet dort die eigenen Ritter auf, baut zwei Waffenschmieden und produziert einige Rammböcke sowie zahlreiche weitere Ritter. Mit diesen und Rammböcken fallen die Burgen (1 bis 4) rasch, zusätzliche Bogenschützen können gegen ankommende Infanterie geschickt eingesetzt werden. Zum Heilen der eigenen Infanterie wird der Bau einer Kirche und das Ausbilden eines Mönches dringend empfohlen. Verwundete Kavallerie immer wieder heilen.

SZENARIO 4: THE RISING (DER AUFSTIEG)



Die britischen Wachen überwältigen

1. Man beginnt im Südosten der Karte (A) und wird aufgefordert, nach Westen zu ziehen. Man trifft recht schnell auf britische Wachen (B), die man leicht überwältigen kann. Die beiden Mönche unbedingt sofort immer wieder alle Militäreinheiten heilen lassen.

Eigene Ökonomie aufbauen

2. Man zieht weiter nach Westen (C), wo man vier Dorfbewohner und einige Gebäude hinzubekommt. Sofort die gesamte Nahrung in vier neue Dorfbewohner investieren und alle neuen Dorfbewohner Beeren pflücken lassen. Keinesfalls über den Fluß übersetzen, da dies den sofortigen Gegenangriff der Briten auslösen würde, und für den ist die eigene Armee noch viel zu schwach. Während die Dorfbewohner intensiv produzieren, kommen vereinzelte feindliche Ritter. Diese lassen sich wunderbar bekehren, wodurch sich die eigene Armee angenehm vergrößert.



Sehr früh trifft man auf die britischen Wachen. Ein entschlossener Angriff mit Unterstützung der heilenden Priester verspricht Erfolg.

Ziel
Zerstören Sie die drei gegnerischen Dorfzentren.

Frühwarnsystem installieren

3. Ein Outpost direkt am Übergang nach D ist keine schlechte Investition. Auf diese Weise erkennt man ankommende Armeen sehr viel schneller und kann auf diese angemessen reagieren. Vor allem drei Trebuchets sollte man zerstören, bevor diese das Dorf angreifen können.

Chalon einnehmen und die dortige Kavallerie ausschalten

4. Sobald man zwei Rammböcke und genügend Kavallerie zu deren Schutz hat, greift man Chalon (D) an. Die Zerstörung dieses Dorfzentrums ist relativ einfach, auch wenn die eigene Armee den Angriff nicht überstehen sollte. Wichtig ist es auch, die grüne Kavallerie auszuschalten, da diese sich sonst später in den Kampf um Reimes einmischen würde.

Troyes einnehmen

5. Das Dorfzentrum von Troyes (E) kann sehr leicht eingenommen werden, indem man Rammböcke gegen das Tor und anschließend das Dorfzentrum einsetzt. Die Spearmen, welche die Rammböcke angreifen, greift man seinerseits mit Kavallerie an (obwohl dies eigentlich genau die falsche Einheit ist!) und läßt die eigene Kavallerie durch fünf Priester heilen. Auf diese Art und Weise kann man Troyes sogar ohne eigene Verluste einnehmen.

Reims einnehmen

6. Der härteste Brocken ist schließlich Reims (F). Viele Spieler werden es bevorzugen, zunächst in den Imperialismus aufzusteigen, die wichtigsten Einheiten aufzuwerten und dann erst anzugreifen. Mit einem kleinen Ablenkungsmanöver kann man das Ganze jedoch gut beschleunigen. Man nimmt einen Rammbock und greift am östlichen Stadttor von Reims an. Der Brite verteidigt sich ausschließlich mit Bogenschützen, gegen diese sind Rammböcke jedoch weitgehend immun. Alle Verteidigungseinheiten sind gebunden, und weitere Rammböcke können das zweite Stadttor und das Dorfzentrum in aller Ruhe niederreißen.

SZENARIO 5: SIEGE OF PARIS (DIE BELAGERUNG VON PARIS)



Ziel
Mindestens sechs Dorfbewohner von Paris in das Schloß von Compiègne bringen.

An dieser Karte verzweifeln viele, dabei muß man nur eines verstanden haben: Es ist nicht das Ziel, alle Gegner zu vernichten, sondern nur, sechs Dorfbewohner von Paris in das Schloß von Compiègne zu bringen. Eine Aufgabe, die kein Aufbauelement enthält, sondern etwas für kühne Strategen ist.


Man startet in diesem Szenario mit einer beeindruckenden Armee.

Der andere Weg nach Paris

1. Man beginnt mit zahlreichen Militäreinheiten im Süden der Karte (A). Die Straße verlockt natürlich dazu, ihr zu folgen, und wer dieser Versuchung erliegt, für den ist die Aufgabe nahezu unlösbar. Stattdessen folgt man mit seiner gesamten Armee dem Rand der Karte nach Westen (B) und erreicht das westliche Stadttor von Paris (C). Man sollte respektvollen Abstand zu dem dortigen Trebuchet (D) halten. Hier findet man zehn Dorfbewohner, von denen mindestens sechs lebend das Ziel (G) erreichen müssen.

Die Schiffe, Türme und Mönche ausschalten

2. Mit den Kanonen ist das Tor schnell eingenommen, und man kann in kleinen Gruppen mit allen Einheiten in die Stadt einziehen. Einige Kavallerieeinheiten sollten das feindliche Trebuchet (D) zerstören. Die beiden eigenen Trebuchets und die fünf Kanonen helfen auch gegen die drei feindlichen Schiffe und die Türme vor der Brücke (E). Mit den Trebuchets sind auch die drei Mönche auf der Seine-Insel auszuschalten, denn nichts wäre unangenehmer als eine von den Briten bekehrte Johanna von Orleans.

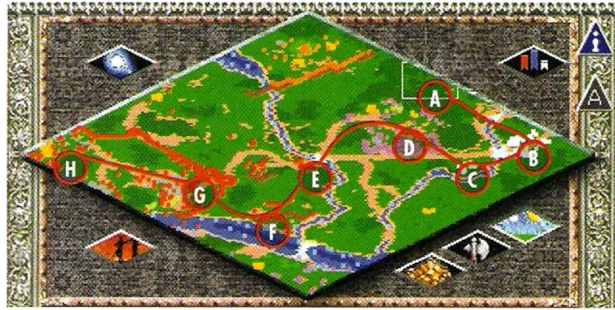
Verstärkung am Ostufer

3. Schnell über die Brücke und zu der auf der anderen Seite wartenden Verstärkung (F) rennen. Die Truppen im östlichen Teil von Paris sind nicht so heftig, so lange man nicht versucht, nach Nordwesten durchzubrechen. Stattdessen sollte man ein Stück Mauer nahe einer Goldmine niederreißen und durch diese Bresche Richtung Compiègne ziehen.

Compiègne wird heftigst belagert

4. Das Schloß Compiègne wird allerdings heftigst belagert, was auch die Zeitkomponente ins Spiel bringt. Läßt man sich nämlich zu viel Zeit, so greifen die Belagerer das Schloß an, und man hat verloren. Man sollte sich nun von allen Einheiten außer den zehn Dorfbewohnern und Johanna von Orleans verabschieden, diese alle auf einmal den Feinden zum Fraß vorwerfen und mit den elf entscheidenden Einheiten einen Dauerlauf in die rettende Stadt beginnen, sobald man den Eindruck hat, daß der Gegner beschäftigt ist. Schon hat man gewonnen.

SZENARIO 6: A PERFECT MARTYR (EIN PERFEKTES MARTYRIUM)



Die französische Armee treffen

1. Man beginnt als einsamer Held Constable Richemont und einem Karren, auf dem sich die französische Flagge befindet (A). Man folgt dem Weg und findet die französische Armee (B). Einige Schritte weiter befindet sich auch die französische Artillerie (C).

Türme und die Burg der Burgunder zerstören

2. Man kann mit den Kanonen und den beiden Trebuchets gezielt die Türme und die Burg der Burgunder (D) vernichten. Alle angreifenden Einheiten sollten den eigenen Bogenschützen zum Opfer fallen. So vermeidet man, daß die eigene Artillerie eigene Truppen verletzt.

Burgund zur Kapitulation zwingen

3. Sobald die Burg der Burgunder gefallen ist, besinnen diese sich eines Besseren und wechseln die Fronten. Als erstes erhalten Sie Tribut von Burgund und können nun mit den bereits vorhandenen sechs Dorfbewohnern eine eigene Ökonomie aufbauen. Man sollte Burgund nun auf „verbündet" stellen, damit die eigenen Einheiten nicht versehentlich die Mauern der Burgunder zerstören, denn diese können im weiteren Verlauf noch sehr hilfreich sein.

In den Mauern von Burgund die eigene Stadt aufbauen

4. Man kann nun in aller Ruhe aufbauen, die Lücken und Tore in den Stadtmauern schließen und den Zeitpunkt des Angriffs selbst bestimmen. Mit der riesigen Reichweite der Trebuchets kann man dann die gegnerischen Türme (E) problemlos ausschalten. Die Kavallerie schützt die Trebuchets vor Bogenschützen und gegnerischer Kavallerie.

Tore umgehen und Trebuchet mit Kavallerie ausschalten

5. Auf der anderen Flußseite nicht der Straße folgen, sondern unter Ausschaltung der Türme und der Burg (F) mit Trebuchets die Tore umgehen und das gegnerische Trebuchet mit eigener Kavallerie zerstören.

Die Stadt einnehmen

6. Nun sehr viel Kavallerie ausbilden, in den Imperialismus aufsteigen, Cavalier und Paladin sowie alle Kavallerie-Aufwertungen entwickeln. Die Stadt (G) ist sehr schwer einzunehmen, und man muß mit zwei bis drei Dutzend Scorpions rechnen, die einen Ausfall versuchen, sobald man mit Trebuchets die Türme innerhalb der Stadt beschießt. Man sollte unbedingt vermeiden, in den engen Toren zu kämpfen, sondern die Scorpions erst einmal ins Freie kommen lassen. Dort sind sie leicht zu zerstören. Danach ist der Weg zum Hügel in Castillion (H) frei.

Ziel
Flagge auf dem Hügel in Castillon (durch vier Fähnchen markiert) hissen (H).

Hans-Peter Brill

Allgemeine Spieletips

Driver

Driver: Auf der Playstation schon seit einigen Monaten ein absoluter Top-Hit. Dank der hervorragenden Umsetzung kommen jetzt auch PC Besitzer in den Genuß der Raserei. Wir geben Ihnen allgemeine Tips und helfen Ihnen anhand exemplarischer Beispiele auch, die Missionen zu bewältigen.



Achten Sie immer auf Ihren Damagewert (oben). Hier ist die Hälfte erreicht, so daß der Fahrer es langsam einmal ruhiger angehen lassen sollte.

ALLGEMEINE TIPS

Bevor Sie sich an den Missionen probieren, sollten Sie die Fahrspiele ausprobieren (siehe unten), um die Stadt kennenzulernen. Dies ist bei jeder neuen Stadt sinnvoll.

Wie erkenne ich die Polizei auf meinem Radar?

Polizisten erkennen Sie auf dem Radar als kleine weiße Punkte, die Fahrtrichtung wird ebenfalls angezeigt. Wenn Sie auf dem Radar die Polizei erblicken, sollten Sie ruhig einen Umweg in Kauf nehmen und so einer Verfolgungsjagd aus dem Weg gehen, da diese immer mit Risiko behaftet sind.

Vor mir fährt die Polizei - was tun?

Will es der Zufall, daß Sie sich einem Polizisten von hinten nähern, fahren Sie gemächlich auf ihn zu, bis Sie genau hinter ihm sind. Die Polizisten werden Sie schnell bemerken und zu wenden versuchen. Dies geschieht durch einen 180-Grad-Turn, der die Polizisten oft in andere Wagen oder Wände rasen läßt, oder durch eine weite Drehung. Im letzten Fall rasen Sie einfach mit Vollgas geradeaus weiter. Beim 180-Grad-Turn der Cops versuchen Sie, rechts oder links an ihnen vorbeizukommen und ebenfalls mit Vollgas zu verschwinden.

Ist das Radar wichtig?

Achten Sie immer auf Ihren Radar, denn dort sehen Sie sowohl ankommende als auch lauernde Wagen.

Die Polizei ist hinter mir her ...

Werden Sie von den Polizisten verfolgt, müssen Sie alle Fahrtechniken bestens beherrschen. Fahren Sie auf keinen Fall einfach geradeaus weiter, sondern vollführen Sie Haken, 180-Grad-Turns und Wendungen. Je öfter Sie es schaffen, die Richtung zu wechseln, desto leichter fällt Ihnen die Flucht.
Beziehen Sie den restlichen Verkehr in die Verfolgung mit ein, durch Wendungen schaffen Sie es leicht, die Polizisten in Karambolagen mit den Zivilfahrzeugen zu verwickeln. Rasen Sie dazu auf ein solches Auto zu und machen Sie kurz vorher eine Drehung nach rechts oder links. Die Cops können oft nicht mitwenden und krachen in die anderen Autos.

Flucht

Falls Sie einmal jemanden nach einem Überfall einsammeln sollen, sind Sie meist zu früh am Ort des Geschehens. Parken Sie Ihr Auto dann um die Ecke, warten Sie, bis die Zeit bis auf 12 Sekunden abgelaufen ist, und fahren dann erst los.

Gegner abdrängen

Wenn Sie ein anderes Fahrzeug jagen und zerstören sollen, nehmen Sie die anderen Autofahrer zur Hilfe. Treiben Sie den Gegner in die Mitte einer stark befahrenen Straße und sehen Sie zu, wie er von Zivilfahrzeugen gerammt wird.

Augen auf im Straßenverkehr

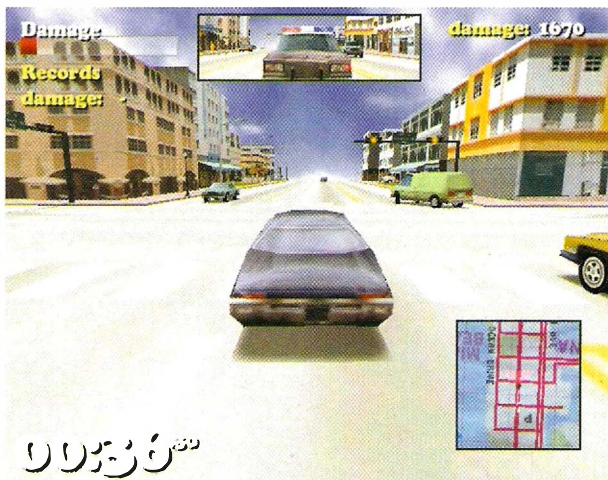
Fahren Sie nicht immer mit Volldampf: Da die KI in den Zivilwagen recht nett programmiert wurde, gibt es auch in diesen Autos Idioten wie im richtigen Leben, die bei Rot über große Kreuzungen rasen und Sie in unnötige Unfälle verwickeln können.

Wie komme ich an der Straßensperre vorbei?

Straßensperren bestehen aus drei bis vier Polizeiwagen, und es gibt einige Möglichkeiten, an ihnen vorbeizukommen. Ist Ihr Wagen noch in guter Verfassung, ist es möglich, einfach durchzufahren. Das hat jedoch mehr Nach- als Vorteile. Zum einen beschädigen Sie damit Ihr Auto und zum anderen fahren auch die Sie verfolgenden Cops durch die geschaffene Lücke. Auf schmaleren Straßen gibt es jedoch oft keine andere Möglichkeit. Auf breiten Straßen sind Sie im Vorteil, da die Sperren nie über die gesamte Breite der Fahrbahn gehen. Rechts oder links ist stets eine Lücke, durch die die dumme Polizei, die Sie verfolgt, nicht durchfährt.

Eigene Straßensperren aus Zivilfahrzeugen

Ihre eigene „Straßensperre" ist ebenfalls eine geeignete Strategie, die Polizei fernzuhalten. Probieren Sie einmal, aus voller Fahrt ein oder zwei Zivilfahrzeuge zu rammen (am Heck oder ganz vorne an der Seite), um diese so quer auf die Straße zu stellen. Dies ist nur sinnvoll, wenn Sie von mehreren Wagen verfolgt werden, da ein einzelner Polizist sein Auto leicht um das Hindernis herummanövrieren kann.



Nicht immer ist es sinnvoll, in vollem Tempo über die Kreuzungen zu heizen, denn der Verkehr von der Seite fährt, wenn er Grün hat, einfach los.



Abgehängt! Sie „verlieren" die Cops durch ausgefeilte Fahrtechniken wie 180-Grad-Drehungen per Handbremse oder abruptes Abbiegen.

Was kann das Auto ab?
Die zur Verfügung gestellten Wagen halten nicht alle gleich viel aus. Achten Sie darauf, wenn Sie durch die Straßen heizen.

Problemloses „Sightseeing"
Die Option „Take a drive" im Hotelzimmer ist eine geeignete Möglichkeit, ohne Streß die Straßen der Stadt kennenzulernen.

Wahl der Perspektive
In San Francisco „versperren" Ihnen oft die Hügel in der Außenansicht die Sicht nach vorn, benutzen Sie also lieber die Cockpitansicht, sonst werden Sie schnell einen Zusammenstoß fabrizieren.

Sprengstoff
Haben Sie Sprengstoff an „Bord", fahren Sie vor allem in den Kurven sehr vorsichtig.

Cops in Unfälle verwickeln
Wenn die Polizei Sie verfolgt, drücken Sie auf die Bremse, warten Sie, bis der Cop Ihnen hinten reinfährt, und „knallen" Sie dann den Rückwärtsgang hinein. In vielen Fällen meldet der Polizist dann, daß er Sie verloren hat, und Sie können einfach so türmen.

Versteck spielen
Die Polizei-KI ist relativ dumm. Oft klappt es, daß man sich hinter einer Laterne „verstecken" kann.

Burn-Out
Seien Sie vorsichtig mit der „Burn-Out-Taste", denn dadurch schlingert Ihr Wagen unkontrolliert hin und her, so daß Sie ein gutes Ziel für rammende Wagen abgeben.

TRAINING

Wie bewältige ich die Trainingseinheiten?
In einer Tiefgarage prüft der Boss Ihre Fahrkünste auf Herz und Nieren. So bewältigen Sie die geforderten Aufgaben. Tip: Halten Sie sich an unsere Reihenfolge.

Beschleunigen und Bremsen
Geben Sie Vollgas, bremsen Sie kurz vor der hinteren Wand voll und lenken Sie dabei nach rechts. Das war's schon.

Runde
Sie müssen an allen Wänden der Garage herumfahren. Umkurven Sie die Autos in den Ecken unter Zuhilfenahme der Handbremse, denn dann wird dieser geforderte Punkt bereits abgehakt.

180-Grad-Wende
Vollgas aus der Runde heraus auf die Wand zu, die Handbremse ziehen und den Joystick herumreißen.

Nachbrenner und 360 Grad
Hierzu müssen Sie weit von den Pfeilern und Autos entfernt sein, ansonsten ist diese Übung keine große Herausforderung.

180 Grad rückwärts
Weder Hand- noch normale Bremse sollten Sie hierbei einsetzen. Fahren Sie bis nah an eine Wand heran und beginnen ein Bremsmanöver, das sich sofort in den Rückwärtsgang verwandelt. Kurz vor der hinteren Wand lenken Sie dann rechts oder links ein. Geschafft!

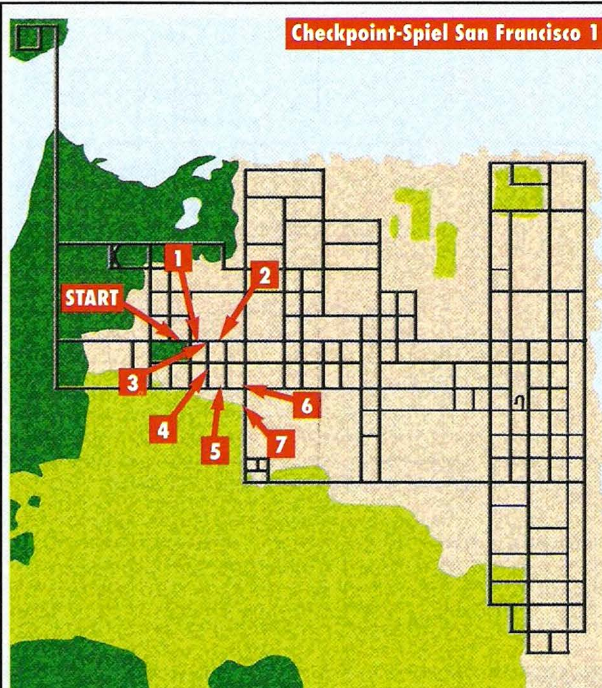
Slalom
Dauert recht lange und macht Ihnen am Anfang bestimmt durch das Zeitlimit den Garaus. Beginnen Sie an einem beliebigen Endpfeiler und fahren Sie einmal im Slalom hin und wieder zurück. Während Sie in der Mitte eng an den Pfeilern entlangfahren können, müssen Sie an den Enden größere Kurven um die geparkten Autos nehmen.

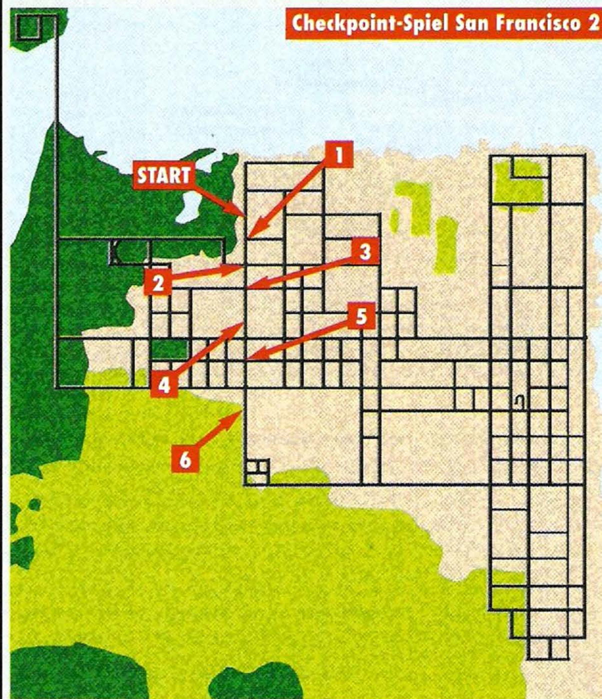


Ausflüge in die Grünlage der Städte sind durchaus zu empfehlen. Achten Sie dann beim Verlassen der Straße aber auf Laternenmasten und Telefonzellen.

Jetzt geht's los: Tips zur ersten Undercover-Mission des Spiels.

In Miami geht es mit einem Bankauftrag los. Fahren Sie zur Bank, benutzen Sie aber die Autobahn, da dort keine Streife aufgestellt ist. Halten Sie erst an der Bank an, wenn nur noch 18 bis 15 Sekunden Zeit bleiben. Die Gangster steigen in den Wagen. Bringen Sie sie nun zur Garage auf der Insel. Wählen Sie zur Hinfahrt die große Straße, da Sie dort besser an den Straßensperren vorbeihuschen können. Bevor Sie die Gangster absetzen können, müssen Sie Ihre Verfolger abschütteln. Fahren Sie durch die kleinen Straßen an der Garage hin und her. Wenn die Cops weg sind, rasen Sie zur „Sandwüste" an der Garage.





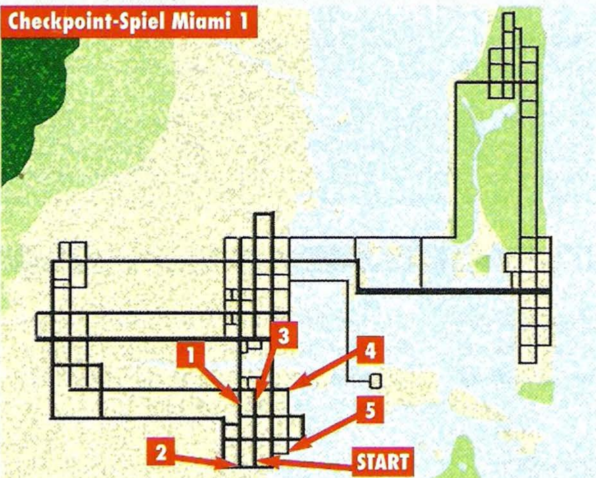
DIE FAHRSPIELE

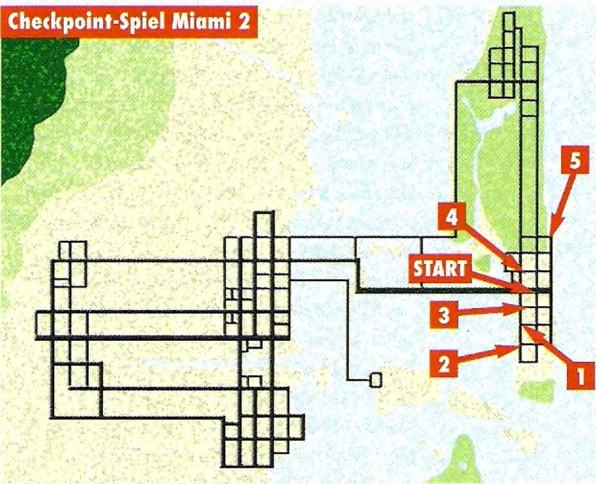
Mit den Fahrspielen können Sie sich auf den „Ernst" des *Driver*-Lebens vorbereiten oder einfach nur eine Menge Spaß haben. Der Überblick:

Verfolgung: Hier müssen Sie einen anderen Wagen so oft rammen, bis dieser zerstört ist. Die Gegner fahren immer nach dem Zufallsprinzip die Straßen entlang, so daß Sie nach einem fehlgeschlagenem Versuch nicht zwangsläufig den Weg des Gegners kennen. Lassen Sie den Abstand zwischen sich und dem gegnerischen Fahrzeug nicht zu groß werden, sonst ist das Spiel verloren. Eine gute Strategie ist, zu erkennen, wohin der Gegner abbiegt und ihm dann den Weg abzuschneiden. Beim Rammen von der Seite ist es möglich, den Wagen bereits über die Hälfte der geforderten Damagepunkte zuzufügen.

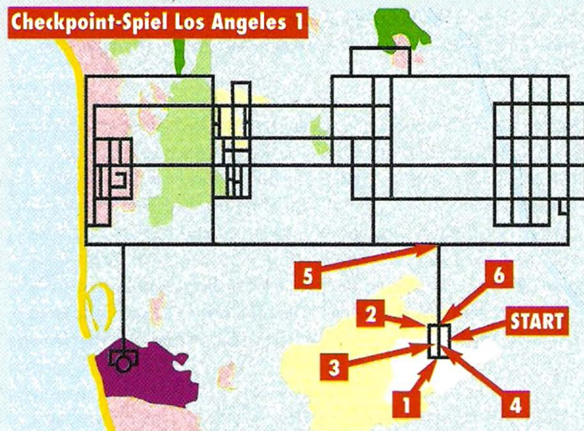
Flucht: Die ultimative Übung für das eigentliche Spiel. Sie müssen versuchen, zu entkommen. Zum Start haben Sie direkt hinter sich einen Verfolger; wenn Sie ihn abhängen, haben Sie gewonnen. Verstricken Sie den Gegner in Unfälle mit den anderen Autofahrern, flutschen Sie durch den Gegenverkehr und „stupsen" Sie andere Autos an, um so eine Art Sperre zwischen sich und den Polizisten zu bringen. Die KI ist nicht sehr intelligent, so daß die Polizisten in fast alles hineinfahren, was im Weg steht. Wenn Sie die Verfolgung in allen Städten trainieren, haben Sie schnell ein gewisses „Feeling" für jede einzelne Lokalität.

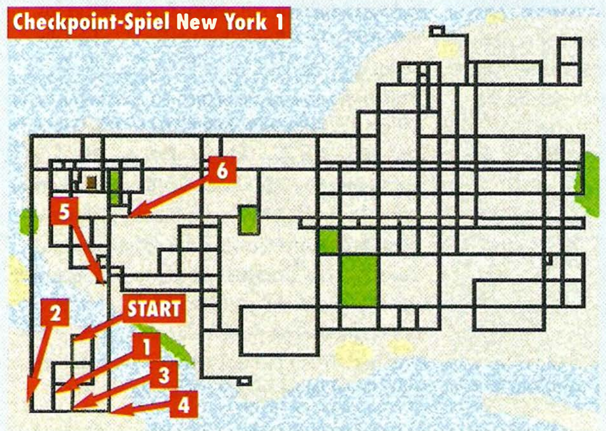
Checkpoint-Spiel: Sie müssen versuchen, so schnell wie möglich die einzelnen Checkpoints (zwischen 5 und 7) anzufahren (siehe Bilder auf dieser und auf der nächsten Seite). Um eine gute Zeit zu fahren, müssen Sie sich sowohl aus den Crashs heraushalten, als auch den direkten Weg zwischen jedem einzelnen Checkpoint genau kennen.

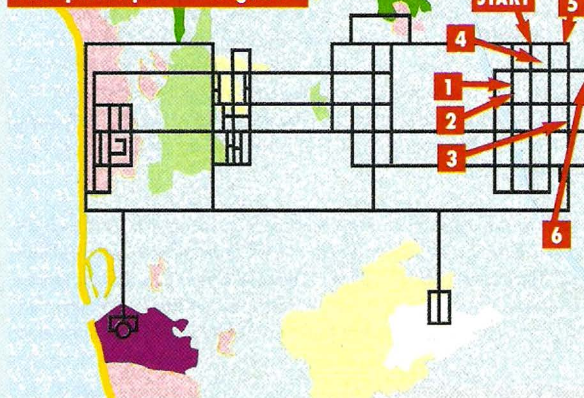


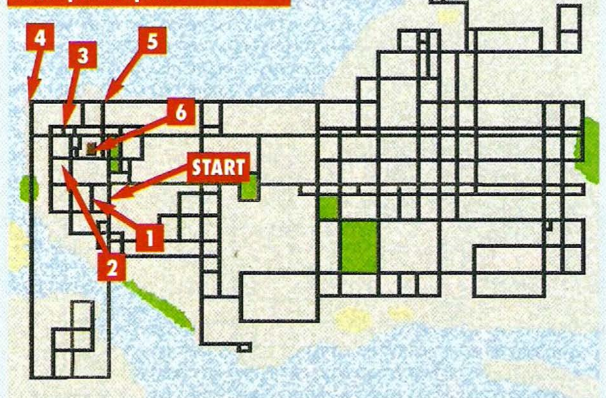


DIE FAHRSPIELE









Wegbereiter: Hier müssen Sie Symbole einsammeln. Sie haben ein Limit von 20 Sekunden. Jedes Symbol bringt neue Sekunden.

Überleben: Das ideale Training vor der letzten Mission, wenn es ums Leben des Präsidenten geht, da Sie hier üben, wie Sie sich aus Unfällen heraushalten. Fahren Sie schnell, aber nicht unkontrolliert. Versuchen Sie, nach einem Unfall immer wieder schnell auf die Strecke zu gelangen, da sonst immer mehr Autos in Sie reinfahren.

Sandbahn: Das beste Training für Fahrtechniken wie Wenden, Schleudern und Driften. Sie fahren verschiedene Parcours in der Wüste.

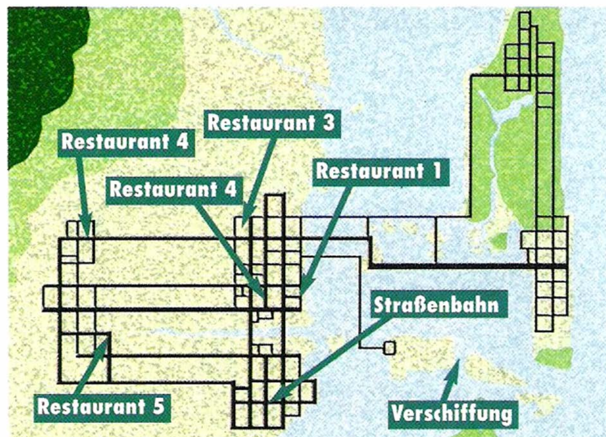
MISSIONSTYPEN

Welche Missionstypen gibt es und wie löst man sie?

In *Driver* gibt es verschiedene Missionstypen, die sich immer wiederholen. Wir haben die einzelnen Typen aufgelistet und jeweils eine Mission exemplarisch gelöst.

Zerstörungsmission

In Zerstörungsmissionen werden Sie beauftragt, ein Auto, ein Haus oder ähnliches zu vernichten. Eine Zerstörungsmission erhalten Sie in Miami mit der sechsten Nachricht (nach „Jean Paul in Sicherheit bringen"). Es geht um eine Schutzgeldforderung. Ein Geschäftsmann will nicht zahlen, also muß er leiden. Sie müssen in seine fünf Restaurants reinrasen. Die Zeit: drei Minuten. Die Restaurants sind ziemlich verstreut (siehe Karte), und die Polizei läßt Sie auch nicht in Ruhe. Die braunen Pfeile weisen den Weg zum nächsten Restaurant, doch Sie sollten sich anhand unserer Karten schon vorher einprägen, wo Sie sich befinden. Fahren Sie zu den Lokalen und rasen Sie in deren Hauswände. Nun müssen Sie zu den Docks, um dort einige Waren entgegenzunehmen. Rauf auf die zweispurige Straße in Richtung Norden und dann die enge Straße zu

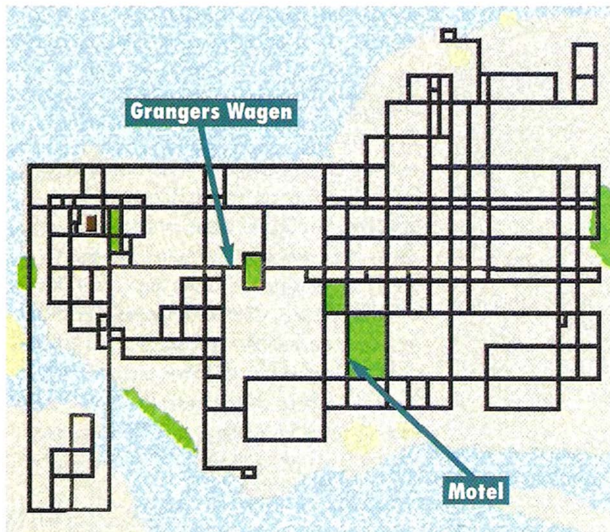


den Docks nehmen. Da die Straße stark frequentiert wird, ist es gar nicht schlimm, wenn Ihre Verfolger Ihnen an den Fersen hängen, denn der Verkehr wird sie schnell zurückhalten. Ihnen kommt eine Streife entgegen, fahren Sie direkt auf den Wagen zu und weichen Sie erst sehr spät nach rechts aus. Nachdem Sie die Ware bekommen haben, geht es zurück zum Hotel. Beim Verlassen der Docks müssen Sie sich vor Streifen in acht nehmen. Nach-

dem Sie im Hotel sind, erhalten Sie den Auftrag, der Bahn zu folgen und Jesse zu fangen. Verlieren Sie die Bahn nicht aus den Augen und achten Sie auf die Polizisten hinter sich.

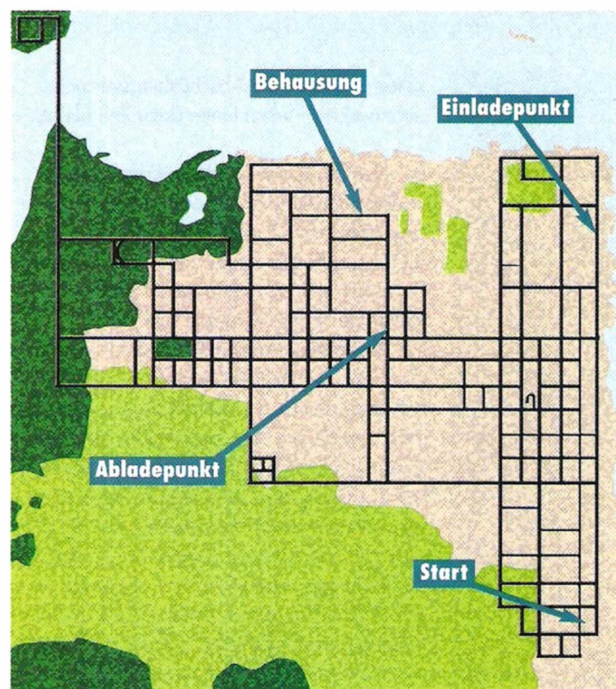
Seek-&-Destroy-Missionen

In New York ist Auftrag Nummer 7 (nach „Luthers Schrotthaufen & der Unfall") eine solche Mission. Sie wollen Granger eins auswischen und seinen Wagen verschrotten. Der Wagen wird von Cops umringt. Sie dürfen Granger nicht verlieren – gelangen Sie während der Flucht zu weit von ihm weg, ist die Mission gescheitert. Fahren Sie am besten direkt auf den Wagen zu und rammen ihn mit Vollgas. Die Cops verstärken Ihre Präsenz, doch Sie müssen noch einige Treffer landen, um den Wagen zu zerstören. Ist dies geschafft, müssen Sie zum Motel zurück. Achtung: Sie müssen erst alle Verfolger abschütteln, bevor die Mission geschafft ist. Im Motel erwartet Sie der zweite Teil der Mission. Sie sollen einige Negative beschaffen. Erneut geht es nur um Seek & Destroy. Versuchen Sie, dem Gegner den Weg abzuschneiden und rammen Sie ihn lediglich seitlich. Achtung: Durch den Aufprall werden auch Sie sich drehen, also schnell die Kontrolle über den Wagen wiedergewinnen. Die Mission ist beendet, wenn der Gegner zerstört ist.



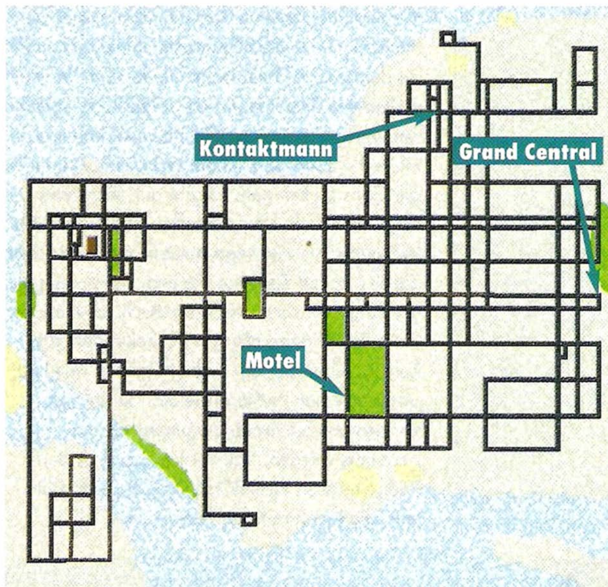
Sprengstoff-mission

In einer Sprengstoffmission müssen Sie zumeist einige Stangen Dynamit oder ähnliches durch die Gegend „kutschieren". Eine beispielhafte Mission dafür ist Nachricht Nummer 6 in San Francisco (nach „Waffen im Kofferraum"). Die hochexplosive Kiste befindet sich auf Ihrer Ladefläche. Auf Nummer sicher gehen können Sie in dieser Mission nicht, zahllose zivile Fahrzeuge und unzählige Polizeiautos tummeln sich auf den Straßen. Wichtig: Fahren Sie so, daß Sie die Karte auf der Ladefläche erblicken können. Wenn diese zu weit nach hinten rutscht (höhere Gefahr durch Crashs von hinten), bremsen Sie sanft, damit diese wieder weiter nach vorn rutscht. Nachdem Sie die Kiste abgeladen haben (siehe Karte), geht es nach China Town, wo Sie zwei Kriminelle abholen sollen. Vor dem Labor befindet sich eine Straßensperre, Augen zu und an der Seite vorbeifahren. Die beiden Knackis wollen von Ihnen zu ihrem „Wohnloch" gefahren werden. Benutzen Sie die restlichen Autos im Verkehr, um so Distanz zwischen sich und die Cops zu bringen. Es gibt auf dem Weg außerdem viele kleine Straßen, die Sie als Abkürzungen und Irrwege nutzen können. Lassen Sie sich soviel Zeit, wie Sie brauchen – es gibt kein Limit. Danach wird es jedoch schwieriger. Sie müssen innerhalb von 75 Sekunden zum Fernsprecher. Bei der Ankunft gibt es den Hinweis, zu einem weiteren Telefon zu fahren, von wo aus Sie erneut zu einem Telefon geschickt werden. Vor der Fahr zum dritten Phone müssen Sie NICHT die Cops abschütteln, die Ihnen auf den Fersen sind.

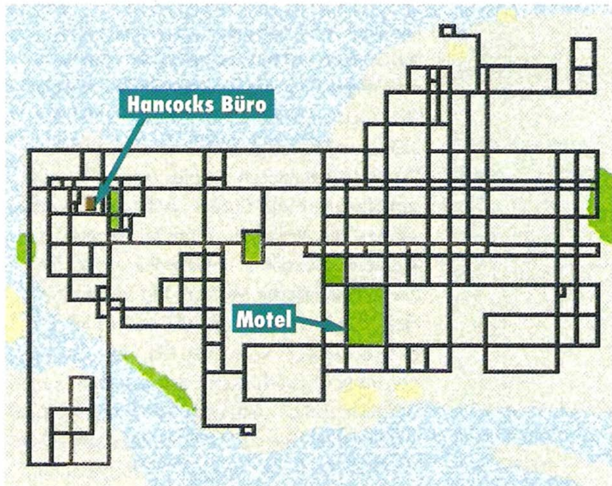


Zustellmissionen

Bei Zustellmissionen müssen Sie einfach eine bestimme Fracht beim Kontaktmann abliefern. Eine solche Mission ist die erste Mission in New York, „Grand Central Station Switch". Als erstes müssen Sie Ihren Kontaktmann im Norden treffen. Lassen Sie sich ruhig Zeit, die Cops scheinen gerade Donuts in sich hineinzustopfen. Dafür werden Sie einen neuen Gegner bemerken: Die New Yorker Cabdriver fahren wie die Irren. Der Verbindungsmann schickt Sie anschließend zum Grand Central, Sie müssen einen Schlüssel abholen. Wiederum gibt es kaum Polizeipräsenz, dafür bemerken Sie, daß man Sie reingelegt hat und Ihnen ein schwarzer Wagen folgt. Schütteln Sie diesen ab. Sie merken schnell, daß Sie hier alles, was Sie im Spiel bisher gelernt haben, anwenden müssen, um zu entkommen. Versuchen Sie es mit Handbremsenturns, irrem Rückwärtsfahren und abruptem Einbiegen in winzige Seitenstraßen. Haben Sie dies einmal geschafft, müssen Sie Ihren Kontaktmann finden (Sie können auch versuchen, ihn



In New York gibt es noch eine besonders tückische Zeitmission. Sie müssen in „Das Ritual" Ihre fahrerischen Fähigkeiten unter Beweis stellen und einmal von einem Ende der Stadt bis zum nächsten brausen. Ihre Zeit: unter vier Minuten. Wenn Sie wissen, wo es langgeht, sollte dies kein Problem sein. Prägen Sie sich also den Weg auf unserer Karte genau ein. Beachten Sie, daß jeder Unfall Zeit kostet.



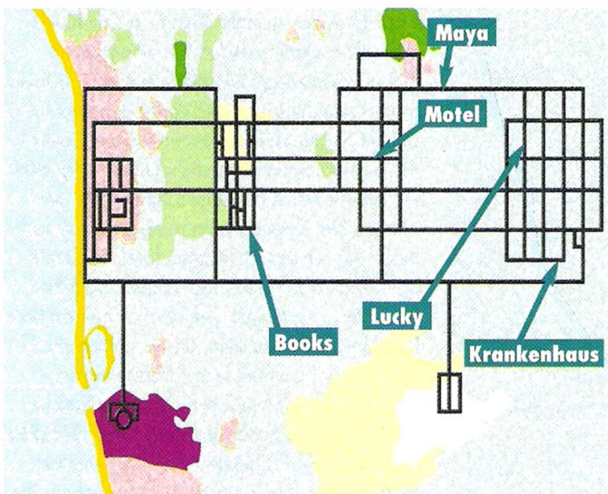
schon während des Abschüttlungsversuches aufzuspüren – wenn Ihnen dazu Zeit bleibt).

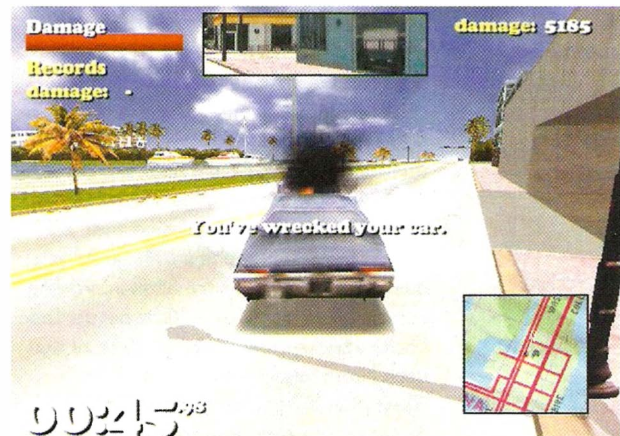
Zeitmissionen

In vielen Missionen ist die Zeit der kritische und entscheidende Faktor. So auch in Los Angeles Nachricht 2. Sie müssen zu Lucky an die Docks. Es gibt kaum Cops auf der Strecke, halten Sie sich an die Route auf der Karte. Wenn Sie in der Nähe von Lucky sind, müssen Sie nach einer schmalen Gasse suchen, da geht's lang. Haben Sie Lucky im Wagen, will er zu den Docks. Fahren Sie den gleichen Weg zurück, auf dem Sie auch hingefahren sind. Auf der Hauptstraße treffen Sie dann auf Cops, schütteln Sie diese ab, denn solange sie Ihnen auf den Fersen sind, können Sie nicht am Ziel anhalten. Fahren Sie schnell, die Zeit ist knapp bemessen. Ein Crash wird Sie sicher scheitern lassen. Im Hotel zurück, erreicht Sie eine Nachricht, daß Sie die Freundin des Chefs ins Krankenhaus „schiffern" müssen und zwar so schnell wie möglich. Es gibt kaum Polizei auf der Strecke, achten Sie nur auf den Gegenverkehr. Die Klinik befindet sich in unmittelbarer Nähe, so daß es kein Problem sein sollte, das Mädchen in der vorgegebenen Zeit abzuliefern.

Die Mutter aller Missionen beendet für Sie das Undercover-Spiel. Sie sollen das Attentat auf den Präsidenten verhindern. Halten Sie sich also nicht an den Plan des Gangsterbosses, die ehrenvolle Aufgabe bringt für Sie den unangenehmen Nebeneffekt, daß sowohl Cops als auch Gangster Ihnen auf den Fersen sein werden. Bleiben Sie immer in Bewegung, halten Sie nicht an, fahren Sie nur kurze Strecken geradeaus, dann ist es wieder an der Zeit, zu wenden. Ihr Auto ist langsam, hält aber einiges aus. Üben Sie vorher das Überlebensspiel, denn es ähnelt dieser Mission. Sie brauchen Ihre Verfolger vor dem Ziel nicht abzuschütteln, behalten Sie den Radar im Blick. Sobald der Präsident in Sicherheit ist (dauert rund 5 Minuten), wird Ihnen mitgeteilt, daß die Mission ein Erfolg war, und Sie haben endlich Feierabend.

Thorsten Seiffert ■





Das war's! Häufig wird Ihr Wagen zerstört, wenn Sie nach einem leichteren Crash nicht mehr schnell in Fahrt gelangen und weitere Wagen in Sie hineinfahren.

Komplettlösung, 2. Teil

ShadowMan

Am Ende des ersten Teils unserer Komplettlösung haben wir den Level Asyl: Spielzimmer abgeschlossen.

ABSCHNITT 4

TEMPEL DER PROPHEZEIUNG

Wie komme ich in den Tempel?

Öffnen Sie das Level-6-Tor am Ende der Schattenpfade. Sie kommen nun zu einem Holzpodest über heißen Kohlen. Der Weg in den Tempel ist jedoch auf der unteren Ebene.

O.k., ich bin am Tempeleingang. Was nun?

Der Weg durch den Tempel führt Sie durch etliche Räume, die Sie in einem Kreis wieder an den Anfang des Levels bringen. Ähnlich wie im ersten Tempel müssen Sie sich diversen Geschicklichkeitsprüfungen unterziehen und sich gegen die „Schwestern" zur Wehr setzen. Auf dem ersten Rundgang können Sie sechs Seelen einsammeln (allesamt über Schalter zu erreichen), bis Sie wieder in der Haupthalle oberhalb des Einganges ankommen. Ignorieren Sie den Feuerblock im sechsten Raum und benutzen Sie den Feueraltar in dem langen Gang mit dem schwingenden Hammer. Sie kommen so an eine der sechs Seelen.

Ich bin wieder in der Haupthalle. Wo geht's weiter?

Erklimmen Sie den Blutfall in der Mitte der Halle. Sie können nun in den nächsten Gang springen und kommen in einen Raum mit einem Podest und einer Art Kran in der Mitte. Über den Schalter am Fuß des Podestes können Sie den Ausleger beliebig oft drehen. So kommen Sie an eine Seele und können schließlich den Raum überqueren. Von der nun folgenden Brücke sehen Sie unter sich eine Seele, die zur Zeit jedoch nicht erreichbar ist. Als nächstes kommen Sie in einen Raum mit vier Schaltern und zwei Feuerblöcken. Durch die Schalter werden Statuen abgesenkt, die den Weg zu einer Seele ebnen (über einen Vorsprung zu erreichen!). Wählen Sie vom Eingang gesehen den rechten Feuerblock (der linke ist der, den Sie zuvor ignoriert haben, s. o.). Erneut müssen Sie vier Schalter betätigen, um an die nächste Seele zu kommen (Schattenlevel 7 – 51 Seelen). Folgen Sie dem Weg weiter, vorbei an einem Lavaraum mit einer Seele in einem Käfig (derzeit nicht erreichbar) und durch ein Labyrinth, an dessen Ende Sie über einen Vorsprung eine Ebene höher kommen. Sie gelangen nun zum Tätowierungsraum.

Ich habe die Marcher-Tätowierung. Ist das jetzt alles in diesem Level?

Bei weitem nicht! Nutzen Sie Ihre neue Fähigkeit, über heiße Kohlen laufen zu können, um drei weitere Seelen einzusammeln. Die erste finden Sie hinter der linken Tür (vom Eingang aus gesehen) im Tätowierungsraum in einem großen Käfig. Bevor Sie die beiden anderen Seelen einsammeln, sollten Sie aus dem Tempel heraus zum Level-7-Tor gehen und das Marteau einsammeln. Mit dieser Voodoo-Waffe können Sie im Tempel die verschlossenen Türen öffnen, indem Sie mit dem Marteau auf die Trommeln schlagen (je drei Trommeln öffnen eine Tür). Finden Sie nun noch zwei Seelen, die nur dank der Tätowierung erreichbar sind. Eine ist durch einen kleinen Käfig verdeckt, die andere befindet sich im Raum mit der Brücke auf einem Podest, das per Schalter abgesenkt werden kann.

Ziele
- Marteau
- Marcher-Tätowierung
- Summe Dunkle Seelen: 54
- Schattenlevel: 7

RÜCKKEHR IN BEKANNTE LEVELS

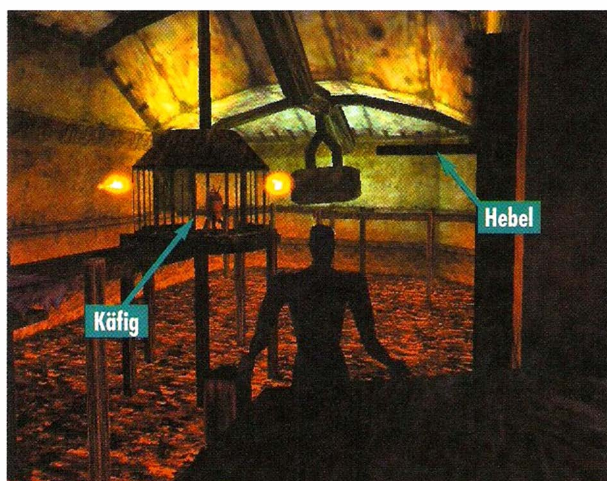
Durch die Marcher-Tätowierung sind Sie nun in der Lage, in vorangegangenen Levels Seelen einzusammeln, die vorher nicht erreichbar waren.

Zurück im Tempel des Lebens – 2 Seelen/Ensigne

Gehen Sie durch den Vordereingang und am Flammenaltar auf die Kohlen. Erforschen Sie den Tempel erneut – Sie werden zwei Seelen und die Verbindung zwischen Tempel des Lebens und den Schattenpfaden durch die Kohlen finden. Nachdem Sie beide Seelen haben, öffnen Sie in den Schattenpfaden das Level-6-Tor, um an das Ensigne zu kommen.

Zurück im Asyl: Tor – 5 Seelen

Lassen Sie sich erneut von der Brücke vor dem Haupteingang nach unten fallen und gehen Sie nach rechts (wenn Sie zuvor Richtung Eingang geschaut haben). Sie können jetzt über die Kohlen an eine vorher unerreichbare Rampe kommen (1 Seele). Erforschen Sie diesen Teil des Asyls – Sie stoßen auf vier weitere Seelen.



Hebelspielchen: Mit einem Sprung an den Hebel können Sie diesen durch Ihr Gewicht nach unten ziehen. Der Käfig hebt sich und gibt die Seele frei.

S

Zurück im Asyl: Kathedrale des Schmerzes - 1 Seele

Lassen Sie sich gleich nach Betreten des Levels in das Loch nach unten fallen. Jetzt gehen Sie geradeaus und dann unter den rotierenden Stacheln nach rechts in einen Gang. Im weiteren Verlauf finden Sie die zweite und letzte Seele dieses Levels.

Zurück im Tempel des Feuers (Toucher) - 2 Seelen

Drehen Sie sich um 180° und gehen Sie durch die Prüfungsräume zurück. Im zweiten Hammerraum können Sie sich nach unten auf die Kohlen fallen lassen. Je eine Abzweigung links und rechts führt zu einer Dunklen Seele.

Zurück im Asyl: Käfigpfade - 5 Seelen

Vom Anfangspunkt auf die Kohlen bei der Feuerbarriere fallenlassen. Rechts geht ein Gang ab. Sie finden hier fünf Seelen: zwei davon in einem Raum mit einer Förderrampe, zwei weitere in einem Raum mit zwei Käfigen. Eine Seele scheint zunächst unerreichbar (in einem Käfig). Wie immer schwer zu erkennen: Ein Vorsprung ermöglicht es Ihnen, sich genau vor die Käfigöffnung zu hangeln und mit einem Rückwärtssprung an die Seele zu kommen. Die letzte Seele befindet sich ebenfalls in einem Käfig (den Raum haben Sie beim letzten Besuch der Käfigpfade bereits von der anderen Seite gesehen).

Zurück im Asyl: Spielzimmer - 2 Seelen

Laufen Sie den gläsernen Tunnel entlang, am Ende rechts durch zwei Türen und zum Monsterkäfig. Im ersten Raum auf der rechten Seite befindet sich ein Kohlenbecken, das den Zugang zu einem Schacht ermöglicht. Der Schacht teilt sich auf: Auf der einen Seite kommen Sie in einen vorher unerreichbaren Untersuchungsraum mit einer Seele. Die andere Seite führt Sie zu dem Monster. Vorsicht: Weichen Sie den Geschossen des Monsters aus, bis sie verschwinden. Wenn Sie den Koloß besiegt haben, gibt er eine Seele frei.

Ziele
- Ensigne
- Summe Dunkle Seelen: 71
- Schattenlevel: 8

PFAD DER SCHATTEN/BAYOU PARADIS

Ziele
- La Lame
- Summe Dunkle Seelen: 78
- Schattenlevel: 8
- Reich der Lebenden verdunkelt

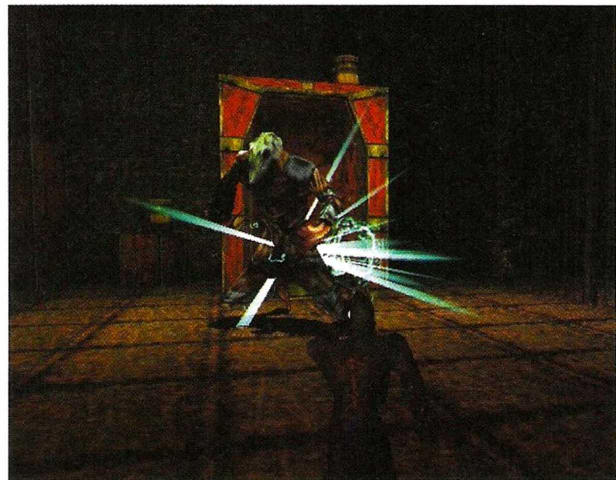
Sie können nun den letzten Teil von L'Éclipser holen. Dafür müssen Sie zurück in die Schattenpfade. Nutzen Sie den Teddy, um zum Tempel der Prophezeiung zu springen. Von dort nehmen Sie einfach den Rückweg zu den Schattenpfaden – so ersparen Sie sich einen langen, mühsamen Weg.

Wo finde ich das letzte Teil von L'Éclipser?

Am Ausgang vom Tempel der Prophezeiung nach links gehen. Dort finden Sie ein Level-7-Tor, das La Lame verbirgt. Begeben Sie sich nun auf direktem Wege (Teddy) zurück zu Natty. Sobald das Ritual vollzogen ist, herrscht für den Rest des Spiels Dunkelheit, auch im Reich der Lebenden.

Die Dunkelheit ist über das Reich der Lebenden hereingebrochen - was nun?

Da Sie nun nur noch als Shadowman spielen, ist es an der Zeit, in Bayou Paradis die Seelen einzusammeln. Zwei finden Sie direkt in der Kapelle. Hüten Sie sich draußen vor den Hunden! Über den Feueraltar auf dem Friedhof kommen Sie an eine weitere Seele. Insgesamt sollten Sie sieben Seelen finden und einsammeln (eine in der Hütte bei den Krokodilen, eine im Schuppen hinter dem zweiten Seil, eine im Schiffswrack, eine in der Nähe der Brücke am Anfang des Levels).



Die Echt-Formen sind – mal abgesehen vom Endgegner – die härtesten Gegner. Wenn Sie eines dieser Monster bezwungen haben, bleibt eine Seele zurück.

ZWISCHENBILANZ ABSCHNITT 4:

Voodoo-Waffen: Asson, Baton, Flambeau, Marteau, Ensigne
Reich der Lebenden durch L'Éclipser verdunkelt
Toucher- und Marcher-Tätowierung
Poigne

Bayou Paradis	7/8
Marktore/Pfade der Schatten	4/4
Wüstes Land/Tempel des Lebens	12/13
Asyl: Tor	12/12
Asyl: Kathedrale	2/2
Tempel des Feuers	8/11
Asyl: Käfigpfade	11/11
Asyl: Spielzimmer	10/10
Tempel der Prophezeiung	12/13
Summe Dunkle Seelen:	78
Schattenlevel:	8

ABSCHNITT 5

TEMPEL DES BLUTES (NAGER)

Wie komme ich in den Tempel des Blutes?

Teleportieren Sie sich zum Tempel der Prophezeiung und gehen Sie von dort auf die Schattenpfade zurück. Dort müssen Sie auf das Holzpodest klettern. Hinter dem Level-8-Tor verbirgt sich der Tempel des Blutes.

Ich stehe an einer Rampe vor einem Lavasee. Was nun?

Aus diesem Raum gibt es vier Ausgänge: links und rechts des Eingangs je eine Tür in der Rampe und einen Weg hinter der Statue, die über einen Vorsprung erreichbar sind. Die Statuen müssen zunächst per Schalter abgesenkt werden.

Welchen Weg soll ich einschlagen?

Widmen Sie sich zunächst dem Weg hinter der linken Statue. Sie kommen in einen Raum mit einer Holzrampe und einem großen Rad, das über einen Schalter bewegt werden kann.

Ziele
- Nager-Tätowierung
- Summe Dunkle Seelen: 84
- Schattenlevel: 8

Drücken Sie den Schalter so lange, bis die Öffnung rechts ist. Gehen Sie durch den Gang und schalten Sie die Blutfälle ein. Über die linke Öffnung kommen Sie dann an eine Seele.

Wo geht es weiter?

Von dem Raum mit den beiden Blutfällen geht ein weiterer Weg ab. Betätigen Sie den Schalter (Seil) und holen Sie sich die Seele hinter dem Gang mit den Klingen. Da Sie die andere Seele in diesem Raum noch nicht erreichen können, müssen Sie zum Anfang zurück und den Weg über die rechte Statue wählen.

Ich bin in einem großen Prüfungsraum mit einem Lavasee.

Dieser Raum ist U-förmig. Durch geschicktes Springen können Sie den Raum durchqueren. Ein Schalter in der Ecke setzt zwei Statuen in Bewegung, die den Weg zur Tür am Ende des Raumes freigeben. Um den folgenden Raum durchqueren zu können, müssen Sie sich an den Klingen vorbeihangeln. Es folgt noch ein weiterer Prüfungsraum, der per Seil überquert werden kann (der Schalter befindet sich am Ende des Ganges unten).

O.k., ich habe alle drei Prüfungsräume hinter mich gebracht.

Zu Ihrer Linken sehen Sie jetzt heiße Kohlen, an deren Ende Sie eine Seele bekommen. Folgen Sie den Kohlen unter dem Raum hindurch, aus dem Sie gekommen sind. Sie landen jetzt in der Tätowierungshalle. Betätigen Sie alle fünf Schalter, um den Ring abzusenken. Vorsicht: Die Inseln in der Lava senken sich ab, wenn Sie darauf stehen – es ist also Eile geboten.

Ich habe die Nager-Tätowierung.

Jetzt können Sie drei weitere Seelen einsammeln: Eine direkt in der Haupthalle, eine hinter der linken Statue, die zuvor nicht erreichbar war (am Seil), und schließlich eine Seele in dem Prüfungsraum mit den Klingen an der Wand.

Was ist mit den beiden restlichen Seelen?

Die können Sie noch nicht erreichen, da Sie nicht über das Kalabasse verfügen. Sobald Sie Schattenlevel 9 haben, können Sie sich die Seelen holen.

RÜCKKEHR IN BEKANNTE LEVELS

Zurück im Tempel des Lebens – 1 Seele

Gehen Sie direkt zum Hintereingang und holen sich die Seele hinter dem Lavasee.

Zurück im Tempel des Feuers – 2 Seelen

Lassen Sie sich im Raum direkt hinter dem Prüfungsraum in die Lava fallen. Über diverse Schalter kommen Sie an die beiden Seelen, die vom Hauptraum des Tempels aus sichtbar sind.

Summe Dunkle Seelen: 87

ASYL: LAVADUKTE

Wie komme ich zu den Lavadukten?

Teleportieren Sie sich zum Tempel des Blutes. Gehen Sie dann zurück zu den Schattenpfaden. Das Level-7-Tor genau gegenüber führt zu den Lavadukten.

Ich bin an einer Art Fluß aus heißen Kohlen.

Folgen Sie dem Fluß. Sie kommen an einen Raum mit Kohlen. Vor sich sehen Sie zwei bewegliche Podeste, links biegt der Fluß ab. Gehen Sie hier zunächst geradeaus und am Ende nach rechts. Sammeln Sie die Dunkle Seele ein und entriegeln Sie die Tür. Benutzen Sie die Tür zunächst nicht, sondern kehren Sie zum Lavafluß zurück. Folgen Sie der Biegung. Auf der linken Seite befindet sich ein Schließpult, das zwei Luken entriegelt.

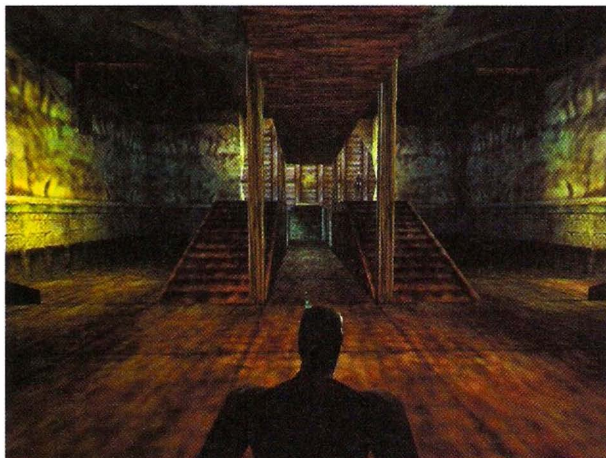
Ich bin an dem Schließpult.

Hinter der linken Luke verbergen sich einige Goodies, durch die rechte gelangen Sie in einen Raum mit einer Seele. Auch hier sollten Sie der Übersicht halber zwar die Tür entriegeln, jedoch über den Schacht zum Lavafluß zurückkehren. Folgen Sie dem weiteren Verlauf des Flusses. Sie kommen in einen weiteren verschlossenen Raum mit Seele. Öffnen Sie die Tür. Genau gegenüber befindet sich der Raum, in dem Sie Ihre zweite Seele geholt haben, links führt eine Rampe zu einem Schalter.

Ziele
- Summe dunkle Seelen: 96
- Schattenlevel: 9

Dieser Schalter hat eine riesige Lavapumpe in Gang gesetzt.

Sie stehen nun am Rand des ersten (!) Lavabeckens. Es ist immens wichtig, daß Sie hier systematisch vorgehen, da sich viele Räume zum Verwechseln ähnlich sehen und man sich

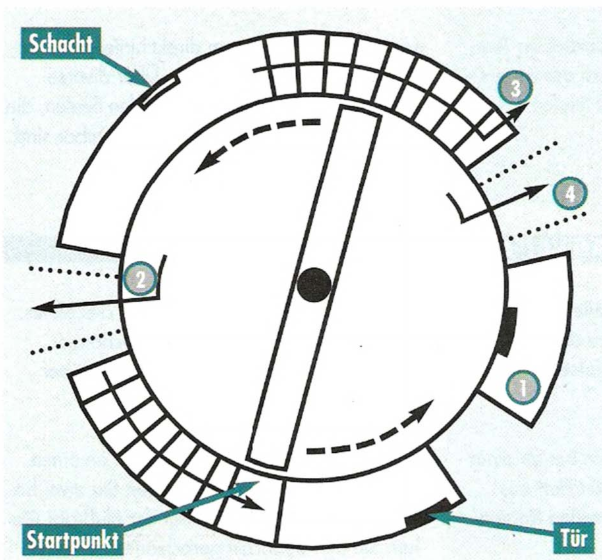


Am Rad drehen: Der Schalter direkt hinter Ihnen bewegt das große hölzerne Rad. Durch die Drehung können Sie die Öffnung der Luke bestimmen.



Tempel des Blutes: Im U-förmigen Prüfungsraum gibt es oben rechts einen Ausgang. Der Weg führt zum Level-9-Tor, das das Kalabasse verbirgt.

schnell verläuft. Auch die Tatsache, daß es in diesem Level zwei Lavabecken mit Pumpe gibt, verwirrt ungemein. Sehen Sie sich die Skizze an und folgen Sie den Anweisungen.



1. Seele in der nächsten Einbuchtung rechts holen.
2. Durch Öffnung in der Beckenwand tauchen – eine Dunkle Seele
3. Treppe runter. Sie kommen in einen Raum mit einer Rampe. Hüpfen Sie ganz nach oben, klettern Sie auf den Steg mit den rotierenden Stacheln und nehmen Sie am Ende den rechten Ausgang. Sie kommen an eine Seele auf einer Kiste, die von unten nicht erreichbar ist.
4. Durch die andere Öffnung im Becken tauchen. Geradeaus (nicht scharf links!) kommen Sie schließlich durch eine Schleuse in einen riesigen Lagerraum. Durch geschicktes Springen können Sie den Steg oberhalb des Raumes erreichen. Von dort aus rechts finden Sie eine weitere Seele. Auf der anderen Seite kommen Sie zur Lava zurück. Tauchen Sie dieses Mal nach rechts (von links sind Sie gekommen). Sie sind jetzt im zweiten Becken.

Ich bin im zweiten Lavabecken.

Tauchen Sie rechts bis zur nächsten Öffnung, die Sie an den Rand des zweiten Beckens führt. Ganz links finden Sie eine Seele. Gehen Sie nun wieder an der Treppe vorbei ganz nach rechts. Springen Sie in die Lava und tauchen Sie in den von hier aus gesehen zweiten Ausgang. Dort finden Sie die neunte und letzte Seele des Levels.

DER REST IN KÜRZE

Das Spiel ist zwar noch lange nicht zu Ende, aber von nun an können Sie das Spiel lösen oder nach allen Seelen suchen, um Schattenlevel 10 zu erlangen. Sie brauchen jetzt aus der Asyl: Unterstadt nur noch den dritten Wundspreizer.

ASYL: UNTERSTADT

Wo finde ich den letzten Wundspreizer?

Sie kommen nach einiger Zeit zu einer großen Turbine, die Sie mit Jacks Schlüssel in Gang setzen können. Springen Sie nach oben und nutzen Sie den obersten Ausgang. Sie kommen jetzt zu einer zweiten Turbine. Hier müssen Sie den zweiten Ausgang von oben nutzen. Der Schacht mit den rotierenden Stacheln führt zu einer Seele, der andere Weg direkt zum letzten Wundspreizer.



Kathedrale des Schmerzes: Jedem der fünf Serienmörder ist hier eine Halle gewidmet. Besuchen Sie zuerst Jack 2, um an das Tagebuch zu kommen.

Die Serienmörder

Im Reich der Lebenden gibt es drei Serienmörderlevels. Das Gefängnis (dort treiben gleich drei der Übeltäter ihr Unwesen), die Mordant Street in New York und die Londoner U-Bahn. Jeder dieser drei Levels führt über ein Tor zu Teilen des Maschinenblocks. Nach und nach müssen Sie die einzelnen Kolben deaktivieren, um durch die Maschine zum Endgegner zu gelangen.

Asyl: Kathedrale des Schmerzes

Benutzen Sie einen Wundspreizer an dem Torso von Jack the Ripper 2 (zweite Halle links). Gleich zu Beginn dieses Levels finden Sie Jacks Tagebuch mit den Kombinationen für alle vier Kolben. Nach Jack ist die Reihenfolge der Serienmörder völlig egal. Wenn Sie alle fünf erledigt haben, müssen Sie von den Käfigpfaden in den Maschinenblock fahren.

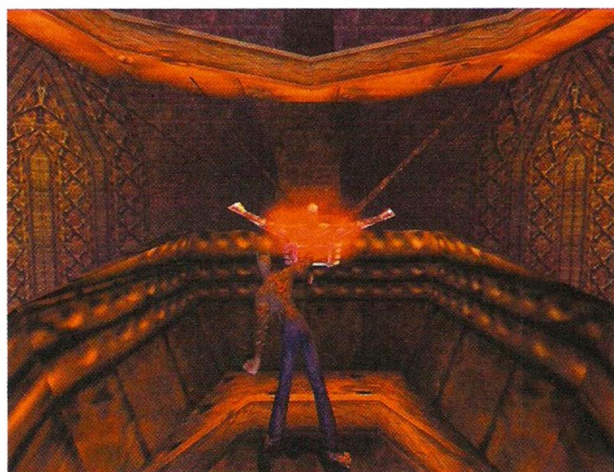
Was hat es mit den Akkumulatoren auf sich?

Die Akkumulatoren, die Sie in den Serienmörder-Levels finden, öffnen die Vitrinen im Asyl: Spielzimmer und geben die mächtige Violator preis.

Der Endgegner

Für den finalen Kampf müssen Sie Ihr ganzes Können unter Beweis stellen. Weichen Sie den Projektilen so lange aus, bis diese verschwinden. Nach etlichen Treffern der voll aufgeladenen Shadowgun geht der Legion endlich zugrunde.

Florian Weidhase ■



Kathedrale des Schmerzes: Mit den Wundspreizern können Sie die Portale in die Welt der Lebenden öffnen, um sich dort den Serienmördern zu stellen.

SYSTEM SHOCK 2

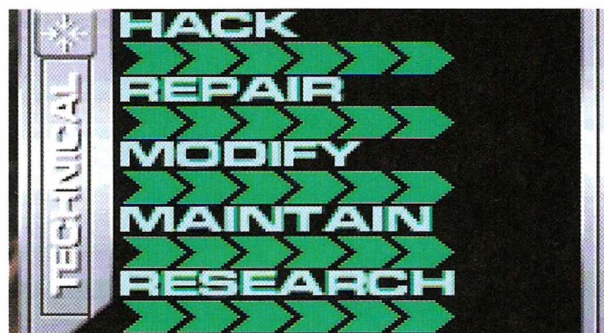
Drücken Sie im Spiel die Tasten SHIFT und : (Doppelpunkt) gemeinsam und geben Sie dann die folgenden Codes ein:



Die stärkste schwere Waffe hat einen imposanten Schuß, der etwas an die BFG aus einem ID-Spiel erinnert.

psi_full	Die PSI-Energie wird komplett aufgefüllt
ubermensch	Die Statuswerte werden heraufgesetzt
add_pool	Man bekommt Punkte, um die Statuswerte zu verbessern
show_version	Zeigt die Version des Spiels an
toggle_inv	Schaltet das Inventory an/aus
cycle_ammo	Wechselt durch die verschiedenen Munitionsarten
toggle_compass	Kompaß aus-/anschalten
query	Schaltet den Fragezeichen-Modus an/aus
split	Schaltet den Teilungs-Modus an/aus
shock_jump_player	Läßt den Spieler springen
look_cursor	Normaler Cursor-Modus
reload_gun	Alle Waffen werden nachgeladen
swap_guns	Wechselt primäre und sekundäre Waffe
wpn_setting_toggle	Ändert die Waffeneinstellungen
select_psipower	Öffnet den PSI-Auswahlbildschirm
equip_weapon	Waffe wird aktiviert
cycle_weapon	Nächste Waffen wird aktiviert
psi_power	Level 1-5 der PSI-Kräfte wird angewählt
open_mfd	Öffnet das MFD
stop_email	Stoppt die Wiedergabe der aktuellen E-Mail/Logdatei
clear_teleport	Löscht einen Teleportmarker
use_obj [Gegenstand]	Benutzt ein bestimmtes Objekt
msg_history	Öffnet das Nachrichtenfenster
play_unread_log	Spielt alle ungelesenen Logdateien ab
toggle_mouse	Ändert den Mausmodus
quicksave	Quicksave
quickload	Quickload
summon_obj [Gegenstand]	Bestimmten Gegenstand erschaffen (für [Gegenstand] kann ein Begriff aus dem untenstehenden Extrakasten verwendet werden)

Thorsten Waas ■



Von solchen Statuswerten träumt man immer dann, wenn man eine neue Waffe findet und sie wieder nicht verwenden kann, da man beispielsweise im Umgang mit schweren Waffen nicht erfahren genug ist. Mit diesen Cheat-Codes ist das kein Problem mehr.

LISTE DER GEGENSTÄNDE

Waffen:
Psi Amp
Wrench
Pistol
Shotgun
Assault Rifle
Laser Pistol
EMP Rifle
Electro Shock
Gren Launcher
Stasis Field Generator
Fusion Cannon
Worm Launcher
Crystal Shard
Viral Prolif

Rüstungen:
Light Armor
Medium Armor
Heavy Armor
Reflec Armor
Vacc Suit
Worm Skin

Munition:
Standard Clip
HE Clip
AP Clip
Timed Grenade
EMP Grenade
Incend. Grenade
Prox. Grenade
Toxin Grenade
Small Prism
Large Prism
Pellet Shot Box
Rifled Slug Box

Spritzen:
Med Patch
Detox Patch
Rad Patch Medical Kit
Psi Patch
Psi Booster
Speed Boost
Strength Boost
INT Boost

Gegner:
Blast Turret
Laser Turret
Turret Slug Thrower
Protocol Droid
Midwife
Rumbler
Delacroix
Grub
Swarm
Overlord
Greater Over.
Arachnightmare
Male Appar.
Female Appar.
CrewWoman
Invisibile Arachnid
Turret Rocket
CrewWoman
MaleCrew

Implantate:
Wide Machinery
BrawnBoost
EndurBoost
SwiftBoost
SmartBoost
WormBlood
WormHeart

Codekarten:
Med Card
Science Card
Crew Card
R and D Card
Rec Crew Key
Med Annex Key
Cryo Card
Crew 2 Card

Unerforschte Gegenstände:
Monkey_Brain
Rumbler Organ
Grub Organ
Swarm Organ
Mn. Over. Organ
Midwife Organ

Verschiedene Gegenstände:
Soda Can
Chips
Molec. Analyzer
ICE Pick Recycle
1 Nanite
5 Nanites
10 Nanites
20 Nanites
Fusion Shot
EMP Shot
Explode Barrel
Rad Barrel
Stats Trainer
Tech Trainer
Weapon Trainer
PSI Trainer
WormGoo

Chemikalien:
Chem #1 ist Fm Fermium
Chem #2 ist V Vanadium
Chem #3 ist Ga Gallium
Chem #4 ist Sb Antimony
Chem #5 ist Y Yttrium
Chem #6 ist Cu Copper
Chem #7 ist Cf Californium
Chem #8 ist Na Sodium
Chem #9 ist Os Osmium
Chem #10 ist Ir Iridium
Chem #11 ist As Arsenic
Chem #12 ist Cs Cesium
Chem #13 ist Hs Hassium
Chem #14 ist Te Tellurium
Chem #15 ist Mo Molybendium
Chem #16 ist Tc Technetium
Chem #17 ist Ra Radium
Chem #18 ist Ba Barium
Chem #19 ist Se Selenium

ROLLERCOASTER TYCOON

Eine Achterbahn sollte die folgenden Merkmale besitzen, um wirklich Massen von Besuchern anzuziehen:

Erregungsrate: Hoch
Intensitätsrate: Sehr hoch
Übelkeitsrate: Mittel



Vor allem bei Attraktionen mit einer hohen Übelkeitsrate sollten Sie direkt nach dem Ausgang eine Toilette aufstellen, um eine übermäßige Verschmutzung durch erbrechende Besucher zu verhindern. Bänke werden von solchen Gästen auch gerne angenommen.

Von Juni bis August sollten Sie wegen des Ansturms der Besucher den Eintrittspreis für jede Attraktion um 50% erhöhen und den Eintrittspreis für den Park auf 40 Mark setzen. Von September bis Mai sollten Sie dann möglichst viel Werbung schalten, um mehr Besucher anzulocken. Die größte Wirkung hat hierbei die Werbung für den Park im allgemeinen.



Eine kleine Sitzecke wirkt sich sehr positiv auf die Parkwertung aus.

Wenn Sie eine neue Achterbahn gebaut haben und dann auch noch Werbung für die Attraktion schalten, können Sie den Preis in der ersten Zeit ohne Probleme auf 15 Mark festsetzen. Die Besucher werden trotzdem Schlange stehen.

Eduard Diel ■

STREETWARS – CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Bauen Sie Fabriken immer auf separaten Grundstücken, auf denen Sie keine Wohnhäuser errichten. Zum einen sparen Sie sich so die schalldichten Fenster, um die Mieter in der Nachbarschaft ruhig zu halten. Zum anderen können Ihre Arbeiter schnell von einer Fabrik zur anderen wechseln, und Bauaufträge werden schneller erfüllt.



Ein bißchen Vorausplanung kann einem in Streetwars viele Mieter-Beschwerden ersparen.

Überlegen Sie sich schon vor dem Kauf eines Grundstücks, was Sie auf dem Gelände errichten wollen. Einfache Wohnhäuser brauchen beispielweise viel weniger Platz als Häuser für Level-5-Bürger. Auch Fabriken haben ganz andere Platzansprüche als normale Wohnhäuser.

Bauen Sie Ihr Krankenhaus nicht in die Mitte Ihrer Siedlung, sondern eher in die Richtung eines Gegners. So können Ihre Gangster schnell wieder verarztet werden, falls sie in der Hitze eines Gefechtes doch etwas zu stark verletzt werden. Bei größeren Karten lohnt es sich auch, in die Nähe jeder gegnerischen Siedlung ein Krankenhaus zu bauen.

Vor allem als Anfänger übersieht man leicht, daß man nicht alle Häuser auf den neuesten Stand bringen sollte. Denn sobald ein Haus einen neuen Level erreicht hat, kann es die Mieter der niedrigeren Levels nicht mehr „produzieren".

Gilbert Schmied ■

NEED FOR SPEED 4

Die Cheat-Codes für *Need for Speed 4: High Stakes* funktionieren nur, wenn man den Karrieremodus komplett durchspielt hat oder als Fahrernamen für Spieler 1 „Prozac" eingibt.

Die Cheat-Codes werden dann einfach im Hauptmenü eingegeben:

TRxx	Straßenwagen fahren (Arcade-Modus, xx durch eine Zahl von 00 bis 15 ersetzen)
ACAR, BCAR, CCAR	Bonuswagen freischalten
CARS	Alle Wagen freischalten
DCOP, ECOP, FCOP	Bonus-Polizeiwagen freischalten (Hot-Pursuit-Modus)
TRACKS	Alle Strecken freischalten
GOFAST	Schnellerer Wagen im Arcade-Modus
MONKEY	Verbesserte Automatik-Schaltung im Arcade-Modus
MOON	Geringere Schwerkraft im Arcade-Modus
MADLAND	Bessere Gegner im Arcade-Modus
SKYVIEW	Hubschrauber-Perspektive
BUY	Kostenlos Autos kaufen
Upx	Upgrade x, wobei x für eine Zahl von 0 bis 3 steht
GATES	Mehr Geld
ALLTIERS	Alle Rennen freischalten
OUTMYWAY	Ein Druck auf die Hupe läßt andere Autos crashen
RESETYA	Hupe versetzt Gegner zurück an den Start

Bei Geldnöten kann man sich mit diesem Trick behelfen: Liegt man während eines Knockout-Rennens an der ersten Stelle, drückt man im Pause-Modus einfach den Quit-Schalter. So muß man dann zwar den Circuit von vorne beginnen, erhält aber das Preisgeld für den ersten Rang.

Michael Häublein ■

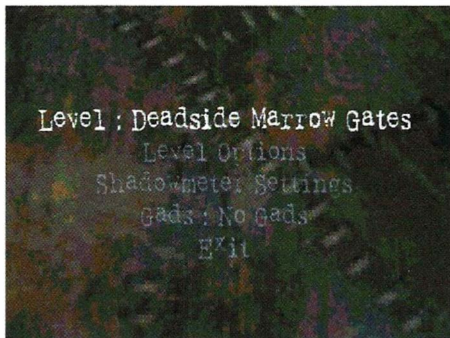
JAGGED ALLIANCE 2

Jagged Alliance 2 läßt sich mit einem Trick ganz leicht beenden, ohne daß man die Hauptstadt einnehmen muß. Dazu benötigt man einen guten Charakter und etwa 20.000 in bar. So gerüstet, marschiert man alleine in einen gegnerischen Sektor und ergibt sich dort dem Gegner. Wenn alles klappt, wird einige Zeit nach der Gefangennahme eine Art Zwischensequenz eingespielt, in der diese Figur von Deidranna und ihren Handlangern in einem Gefängnis östlich von Meduna verhört wird. Es ist hierbei egal, ob man die Wahrheit sagt oder nicht. Wenn nun Deidranna und Joe weg sind und Elliot ebenfalls verschwunden ist, marschiert man einfach aus dem Gefängnis heraus. In den Gebäuden in dem Sektor findet man seine Ausrüstung und einige Booster. Man verläßt nun den Sektor nach Osten, wartet dort ungefähr einen Tag und kehrt dann wieder in den Sektor zurück. Jetzt sind alle drei wieder dort. Man geht als erstes zu Joe und gibt ihm etwa 20.000, woraufhin er das Weite sucht. Jetzt kann man Deidranna in aller Ruhe erledigen. Man muß nur Joe das Geld geben, da er sonst den Zug unterbricht und unseren Helden erschießt.

Stefan Eckhardt ■



SHADOWMAN



Wenn Sie die beiden Dateien ausgetauscht haben, haben Sie im Hauptmenü einen neuen Menüpunkt.

Um in *ShadowMan* den Cheatmodus zu aktivieren, müssen Sie die Datei DATA\SCRIPTS\MENUS\GERMAN\RELEASE.MSC durch die Datei DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH\DEBUG.MSC ersetzen. Wenn Sie nun während des Spiels die Taste ESC drücken, um das Hauptmenü aufzurufen, finden Sie einen neuen Menüpunkt. Hinter diesem versteckt sich ein neues Menü, mit dem Sie verschiedene Cheats aktivieren können.

Matthias Schmiedbauer ■

HEAVY GEAR 2

Die folgenden zwei Cheats werden in der Konsole eingegeben, die man mit der Tilde-Taste („~") öffnet.

set camti
Gott-Modus mit absoluter Unverletzbarkeit
set mission
Die aktuelle Mission wird erfolgreich beendet.

Sven Killig ■

CLANS

Drücken Sie während eines Spiel die T-Taste für den Chatmodus und geben Sie dort die folgenden Cheat-Codes mit dem führenden/ein.

/godmode	Unverletzbarkeit
/nextlevel	Level erfolgreich beenden
/room #	Zum Raum # springen
/spawn #	Objekt # erschaffen (siehe Liste)
/moregold	100 Goldstücke
/tinymonsters	Verkleinerte Monster
/tinyplayers	Verkleinerte Spieler
/insanity	Gegner greifen sich gegenseitig an
/repeat	Letzten Cheat-Code wiederholen

Liste der mit „/spawn" zu erschaffenden Gegenstände:

/spawn 0 – Schwert +1
/spawn 1 – Schwert +2
/spawn 2 – Schwert +3
/spawn 3 – Schwert +4
/spawn 4 – Schwert +5
/spawn 5 – Schild +1
/spawn 6 – Schild +2
/spawn 7 – Schild +3
/spawn 8 – Schild +4
/spawn 9 – Schild +5
/spawn 10 – Ring der Beweglichkeit
/spawn 11 – Ring des Feuers (+3 Feuermagie)
/spawn 12 – Ring des Schwerts (+3 Schwert)
/spawn 13 – Ring der Zerstörung (+3 Explosion)
/spawn 14 – Ring der Axt (+3 Axt)
/spawn 15 – Heiltrank
/spawn 16 – Zaubertrank
/spawn 17 – Stärketrank
/spawn 18 – Zaubertrank
/spawn 19 – Lebenstrank
/spawn 20 – Gift
/spawn 21 – Schlüssel
/spawn 22 – Schlüssel
/spawn 23 – Schlüssel
/spawn 24 – Schlüssel
/spawn 25 – Schlüssel
/spawn 26 – Schlüssel
/spawn 27 – Axt +1
/spawn 28 – Axt +2
/spawn 29 – Axt +3
/spawn 30 – Axt +4
/spawn 31 – Axt +5
/spawn 32 – Rüstung +1
/spawn 33 – Rüstung +2
/spawn 34 – Rüstung +3
/spawn 35 – Rüstung +4
/spawn 36 – Rüstung +5
/spawn 37 – 10 Gold
/spawn 38 – 15 Gold
/spawn 39 – 20 Gold
/spawn 40 – 25 Gold
/spawn 41 – 30 Gold
/spawn 42 – Goldbarren
/spawn 43 – Goldbarren
/spawn 44 – Goldbarren
/spawn 45 – Rubin
/spawn 46 – Edelstein
/spawn 47 – Diamant
/spawn 48 – Rubin-Halskette
/spawn 49 – Perlen-Halskette
/spawn 50 – Verwirrungsspruch Level 1
/spawn 51 – Verwirrungsspruch Level 2
/spawn 52 – Verwirrungsspruch Level 3
/spawn 53 – Verwirrungsspruch Level 4
/spawn 54 – Verwirrungsspruch Level 5
/spawn 55 – Explosionsspruch Level 1
/spawn 56 – Explosionsspruch Level 2
/spawn 57 – Explosionsspruch Level 3
/spawn 58 – Explosionsspruch Level 4
/spawn 59 – Explosionsspruch Level 5
/spawn 60 – Feuerball Level 1
/spawn 61 – Feuerball Level 2
/spawn 62 – Feuerball Level 3
/spawn 63 – Feuerball Level 4
/spawn 64 – Feuerball Level 5
/spawn 65 – 1 Gold
/spawn 66 – 2 Gold
/spawn 67 – 3 Gold
/spawn 68 – 4 Gold
/spawn 69 – 5 Gold
/spawn 70 – Meteorregenspruch Level 1
/spawn 71 – Meteorregenspruch Level 2
/spawn 72 – Meteorregenspruch Level 3
/spawn 73 – Meteorregenspruch Level 4

SHORTIES

Alien versus Predator

Die folgenden Cheat-Codes werden in der Konsole eingegeben, die man mit der Tastenkombination ~ (Tilde) und F12 öffnen kann. Die einzelnen Codes werden mit der Entertaste bestätigt. Um die Cheat-Codes auch in der Vollversion nutzen zu können, muß der Savegame-Patch für *Alien versus Predator* installiert sein (siehe Cover-CD-ROM PC Games 9/99). Zusätzlich muß das Spiel dann mit dem Parameter -debug gestartet werden.

ALIENBOT:
Computergesteuertes Alien
FREAKOFTHEUNIVERSE:
Marine unverwundbar
GIMME_CHARGE:
Volle Energie (Predator)
GIVEALLWEAPONS:
Alle Waffen
GOD:
Unverwundbarkeit
LIGHT:
Spiel wird heller (kann mehrmals eingegeben werden)
MARINEBOT:
Computergesteuerter Marine
OBSERVER:
Unsichtbarkeit
PREDOBOT:
Computergesteuerter Predator
RIPLEY_WAS_HERE:
Bonus-Level
SHOWCOORDS:
Koordinaten anzeigen
SHOWFPS:
Framerate anzeigen
SKULLCOLLECTOR:
Predator unverwundbar
THEONEDEADLYCREATUREEVERCREATED:
Alien unverwundbar
WINNEROFTHEONEGREATBATTLEOFTHEUNIVERSE:
Alien wird zum Xenomorph

Thorsten Winter ■

Half Life: Team Fortress Classic (V 1.0.13)

Wenn man die Systemzeit auf den 24. August (scheinbar der Geburtstag eines Programmierers) stellt, werden beim Spielen witzige Kommentare eingeblendet, und die Handgranaten fliegen als Geschenke durch die Gegend.

Christian Kasperbauer ■

SHORTIES

Star Trek – Birth of the Federation

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, muß man das Spiel mit dem Parameter –Mudd starten. Nachdem man ein neues Spiel ausgewählt oder ein altes eingeladen hat, kann man die folgenden Cheat-Codes verwenden:

F9:
Erfindungen werden erforscht
F10:
10.000 Credits (mehrmals anwendbar)
F11:
Man sieht alle Sterne des Heimatplaneten

Florian Reisch

Drakan – Order of the Flame

Unbegrenzte Zauber-/Heiltränke bekommt man, wenn man das Inventar öffnet und einen Trank aus dem Inventar zieht (nicht fallen lassen!). Nun schließt man das Inventar wieder. Nachdem sich Rynn gedreht hat, öffnet man wieder das Inventar und man hat einen Trank mehr als vorher.

Man benötigt mindestens zwei Tränke einer Sorte, damit der Trick funktioniert. Derselbe Trick funktioniert auch mit Eis- und Feuerkristallen.

Sonja Thommes

Braveheart

Drücken Sie im 3D-Modus die ENTF-Taste. Im erschienenen Fenster können Sie die folgenden Cheat-Codes eintippen:

sesquipidilian:
Cheats aktivieren
bannockburn:
Alle Gegner töten
the five hundred:
Eigene Leute töten
dresden:
Alle Gebäude anzünden
steve reeves:
Lauter starke Truppen
bucks fizz:
Alle Truppen fliehen
bastille day:
Alle Mauern brechen ein
haemorrhage:
Blutmodus deaktivieren
killcam:
Kameramann stirbt

Dirk Wehowsky

/spawn 74 – Meteorregenspruch Level 5
/spawn 75 – Blitzspruch Level 1
/spawn 76 – Blitzspruch Level 2
/spawn 77 – Blitzspruch Level 3
/spawn 78 – Blitzspruch Level 4
/spawn 79 – Blitzspruch Level 6
/spawn 80 – Extraleben

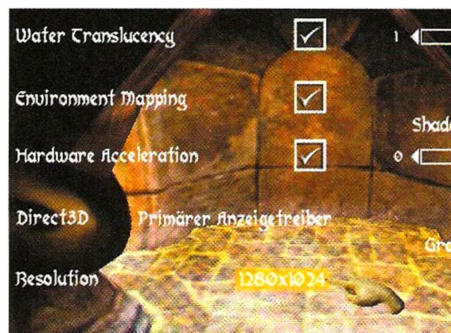
STAR TREK: STARFLEET COMMAND

In der Datei sfbspc13.txt im Verzeichnis assets\specs\ sind die Daten für alle Waffen, Schilde, Motoren usw. der einzelnen in *Starfleet Command* zur Verfügung stehenden Raumschiffe abgespeichert. Diese Datei können Sie am leichtesten verändern, wenn Sie sie in die Tabellenkalkulation Excel einladen und später wieder als .txt-Datei speichern. Alternativ können Sie sie aber auch mit einem beliebigen Texteditor verändern, dann sollten Sie aber darauf achten, die vorgegebene Formatierung des Textes nicht zu verändern. In dieser Datei können Sie auch die anderen Eigenschaften der Schiffe verändern und zum Beispiel in beliebige Schiffe Tarnvorrichtungen oder Shuttles einbauen.
Bevor Sie Veränderungen an der Datei vornehmen, sollten Sie auf jeden Fall eine Sicherungskopie anlegen, damit Sie im Notfall wieder zu den originalen Einstellungen zurückkehren können. Als zweites müssen Sie den Schreibschutz der Datei entfernen, indem Sie sie mit der rechten Maustaste im Explorer anklicken und unter „Eigenschaften" den Haken bei „Schreibgeschützt" entfernen. Da das Programm teilweise sehr empfindlich auf Änderungen reagiert, sollten Sie jeweils nur eine Veränderung durchführen und dann im Spiel nachsehen, ob sie auch angenommen wurde.

Einige Tips zum Verändern der Werte in der Datei:
Die Stärke der Motoren versteckt sich hinter den Variablen R_L_Warp, C_Warp, Impulse, Apr, Battery.
Die Schilde kann man bei den Schiffen der Föderation bis auf etwa 2.000 heraufsetzen. Bei Klingonischen Schiffen muß man niedrigere Werte verwenden.
Bei den Waffengruppen können Sie nur die jeweiligen Waffe pro Gruppe ändern. Neue Gruppen können Sie nicht erstellen. Wenn Sie den jeweiligen „arc" auf ALL ändern, kann die entsprechende Waffe in alle Richtungen feuern.
Die Tarnvorrichtung eines Schildes aktivieren Sie, indem Sie hinter der Variable „Cloak num" einen Wert angeben, der aussagt, wie viel Energie der Tarnvorgang verbraucht.
Shuttles werden mit einer „base value" und einer „max value" definiert. Die „base value" muß dabei ein Drittel der „max value" sein. Wenn Sie zum Beispiel die Werte 10 und 30 verwenden, können Sie im Spacedock 30 Shuttles in 10er-Packs einkaufen. Mit Hilfe der „launch rate" können Sie einstellen, wie viele Shuttles das Schiff auf einmal verlassen können.
Jäger können Sie in ein Schiff bekommen, indem Sie hinter „fighter 1 bis 4" jeweils eine 6 schreiben. Jetzt haben Sie vier Jägerstaffeln mit jeweils 6 Jägern an Bord. Eine höhere Zahl als 6 läßt das Spiel abstürzen.
Die Bewegungsmöglichkeiten werden mit den Variablen „turn mode" und „move cost" ausgedrückt. Für „turn mode" empfiehlt sich AA und für „move cost" .25.

Matthew Ortega

DUNGEON KEEPER 2



Wenn Sie in der Registrierung einige Werte abändern, können Sie im Spiel höhere Auflösungen auswählen.

Wenn man es leid ist, daß die in der Folterkammer bekehrten Monster plötzlich wieder auf Stufe 1 zurückfallen, sollte man mit Rededit den Wert „Transfer Creature ID" unter HKEY_CURRENT_USER \ Software \ Bullfrog Productions Ltd \ Dungeon Keeper II \ Configuration \ Player auf „1" setzen.

Um die Auflösung von *Dungeon Keeper 2* auf Werte bis 1.600x1.200 erhöhen zu können, muß man mit Rededit die Werte „Res 1024*768 Enabled" bis „Res 1600*1200 Enabled" unter HKEY_CURRENT_USER \ Software \ Bullfrog Productions Ltd \ Dungeon Keeper II \ Configuration \ Video auf „1" setzen. Beim nächsten Start von *Dungeon Keeper 2* sind diese Auflösungen nun ebenfalls anwählbar. Leider sind die Hardwareanforderungen ab einer Auflösung von 1.024x768 enorm.

Konstantin Bonell

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR (DEMO)

Teamgod	Alle Teammitglieder sind unverwundbar
Avatargod	Nur Ihr Charakter ist unverwundbar
Explore	Schaltet die Missionsziele ab
5fingerdiscount	Frischt den Munitionsvorrat wieder auf
stumpy	Tollpatschige Gegner
clodhopper	Vergrößert Hände und Füße
bignoggin	Große Köpfe
meganoggin	Noch größere Köpfe
turnpunchkick	Alle Charakter werden in 2D dargestellt
1-900	Schweres Atmen
nobrainer	Schaltet die KI im Spiel ab
debugkeys	Debug-Modus

Armin Weber

MIGHT & MAGIC VII

Die wichtigsten Skills
Am Anfang ist die Fähigkeit „Boden" wichtig, da man mit dieser einige gute Fernkampfsprüche lernen kann. Beim Zauberer sollte man so schnell wie möglich die Fähigkeit „Feuer" steigern.
Wohl die wichtigste Eigenschaft ist aber „Fallen entschärfen". Wenn Sie einen Dieb dabei haben, was Sie unbedingt sollten, können Sie ihn zum Fallen-Großmeister ausbilden, so daß er wirklich jede Falle entschärfen kann. Beim Druiden sollte man die Attribute „Feuer" und „Alchimie" steigern.

Die ideale Party
Der Zauberer ist das wichtigste Mitglied, da er Elementar- und Licht- bzw. Dunkelheit-Großmeister werden kann.
Das Gegenstück dazu ist der Ritter. Er kann einen Schaden von bis zu 100 Punkten austeilen. Auch sehr wichtig ist der Dieb. Bei richtiger Ausbildung wird auch er zu einer Kampfmaschine.
Statt eines Klerikers nehmen Sie besser einen Druiden, da dieser sowohl Elementar- als auch Geistes-Magie beherrscht. Zusätzlich kann er noch schwarze Tränke brauen.

Die Höhle des Drachen
Den Drachen auf Emerald Island können Sie nicht töten, dazu sind Sie viel zu schwach. Laufen Sie deshalb um ihn herum, und sammeln Sie alle Gegenstände auf. Darunter ist auch ein Brief der vermißten Krieger.

Arcomage
Das Spiel im Spiel sollten Sie unbedingt beherrschen. Sie können damit in jeder Taverne kräftig Gold abstauben.
Außerdem können Sie eine Aufgabe annehmen, bei deren Beendigung Sie 100.000 Goldstücke sowie gute Ausrüstungsgegenstände erhalten.

Die besten Zaubersprüche
Sehr wichtig sind Feuerzauber wie Incinerate, Inferno und Feuerball. Die Sprüche Fly, Jump und Unsichtbarkeit der Luftgilde sollten Sie sich auch so bald wie möglich aneignen.
In der höchsten Gilde des Wassers in Evenmorn Island finden Sie noch den hilfreichen Spruch „Lloyd's Beacon". Die Gilde befindet sich im See in der Mitte der Insel.

Die Beförderung
Als Ritter müssen Sie das Spukhaus in den Barrow Downs ausmisten. Mit dem Zauberspruch „Feuerball" sollte das kein Problem darstellen.
Als Dieb müssen Sie eine Vase des Königs stehlen. Mit dem Zauberspruch „Unsichtbarkeit" kommen Sie ohne Probleme an allen Wachen vorbei, ohne angegriffen zu werden. Achten Sie nur darauf, den Wachen nicht zu nahe zu kommen. Um den Druiden aufsteigen zu lassen, müssen Sie drei Steinkreise besuchen.
Der Zauberer muß einen Golem basteln, dessen Teile in Kisten über das ganze Land verteilt sind. Passen Sie aber auf, es gibt zwei Köpfe. Der leichter zu findende mit einer Delle macht Ihnen keine Freude.

Die weiteren Aufträge
In den meisten der folgenden Aufträge geht es darum, irgendwelche Gegenstände zu finden oder Hebel zu betätigen. Mit Hilfe des Unsichtbarkeits-Zauberspruchs können Sie oft direkten Kämpfen aus dem Weg gehen. Leider bekommen Sie dann aber auch keine Erfahrungspunkte, die Sie in den späteren Kämpfen dringend brauchen.

Die Lincoln
Die letzte Aufgabe hat es in sich. Wie für *Might & Magic* üblich, muß man wieder einmal gegen Außerirdische kämpfen. Im Meer versunken liegt ein Raumschiff, aus dem Sie einen Kontrollwürfel herausbringen müssen. Dieser wird von etlichen Kampfrobotern bewacht. Ausgerüstet mit Strahlenwaffen, machen Sie sich daran, diese Verteidigung zu durchbrechen.
Sprechen Sie den „Tag des Schutzes", die „Stunde der Kraft" und den „Tag der Götter" aus, bevor Sie sich in den Kampf mit diesen schweren Gegnern wagen. Vor allem die Strahlenwaffen und der „Incinerate"-Zauberspruch sollten hier eingesetzt werden. Sie müssen sich den Weg bis auf die Brücke freikämpfen, wo sich der Würfel befindet.
Sobald Sie den Würfel besorgt haben, haben Sie das Spiel endgültig gewonnen.

Alfred Wasser ■

LISTE ALLER GILDEN

Name der Gilde	Initiate	Adept	Master	Paramount
Guild of Fire	Emerald Island	Harmondale	Tularean Forest	Mount Nighon
Guild of Air	Emerald Island	Harmondale	Tularean Forest	Celeste
Guild of Water	Harmondale	Tularean Forest	Bracada Desert	Evenmorn Islands
Guild of Earth	Harmondale	Tularean Forest	Stone City	The Pit
Guild of Spirit	Emerald Island	Harmondale	Deyja Moors	Erathia
Guild of Mind	Harmondale	Erathia	Tatalia	Avlee
Guild of Body	Emerald Island	Harmondale	Erathia	Avlee

Guild of Enlightenment: Celeste
Guild of Illumination: Bracada Desert
Guild of Night: The Pit
Guild of Twilight: Deyja Moors

Nils Klaper ■

SHORTIES

Dark Project: Der Meisterdieb – Cheats (v1.33)

Die folgenden Cheats funktionieren nur mit Version 1.33:

Levelsprung:
Man drückt im Spiel STRG + ALT + SHIFT + END, um zur nächsten Mission zu gelangen.

Geld-Bonus:
Öffnen Sie mit einem beliebigen Texteditor die Datei DARK.CFG im *Dark Project*-Hauptverzeichnis. Fügen Sie dort die Zeile CASH_BONUS XX ein. Von nun an erhalten Sie bei jedem Missionsstart eine Extrasumme Geld, wobei „XX" für den Betrag zwischen 1 und 3.300 Goldstücken steht.

Startlevel:
Man kann den Ausgangslevel frei bestimmen, indem man in der Datei DARK.CFG mittels eines Texteditors die Zeile STARTING_MISSION # einträgt, wobei # für die Levelnummer steht. Danach startet man einfach ein neues Spiel und beginnt bei der gewünschten Mission.

Christian Bolesta ■

Drakan DEMO

Die folgenden Cheat-Codes werden im Talk-Modus eingegeben. Diesen aktiviert man durch das Drücken der Taste # bzw. \.

CHEAT:
Cheat-Modus aktivieren
SMEGHEAD:
Volle Lebensenergie
SANCTUARY:
Unverwundbarkeit
DEBUG ON:
Debug-Modus an
DEBUG OFF:
Debug-Modus aus

Kai Mensch ■

LISTE DER EXPERTEN, MEISTER UND GROSSMEISTER

Eigenschaft	Expert	Master	Grandmaster
Fire	Treasurestone Home/Tularean Forest, Redding Residence/Tatalia	Temper Residence/Harmondale	Blayze's/Erathia
Water	Ravenhair Residence/Avlee, Whitecap Residence/Tularean Forest	Dusk's Home/Mount Nighon	Torrent's/Harmondale
Air	Windsong House/Tularean Forest, Stormeye's House/Tatalia	Greenstorm Residence/Avlee	Gayle's/Bracada Desert
Earth	Kern Residence/Harmondale, Welman Residence/Stone City	Stonewright Residence/Tularean Forest	Avalanche's/Deyja Moors
Spirit	Stillwater Residence/Harmondale, Riverstone House/Tatalia	Dreamwright Residence/Erathia	Benjamin's Home/Tularean Forest
Mind	Julian's Home/Erathia, Whitesky Residence/Mount Nighon	Featherwind Residence/Avlee	Bremen Residence/Tatalia
Body	Hillsmen Residence/Harmondale, Heartsworn Home/Erathia	Brother Bombah's/Tatalia	Tempus' Home/Avlee
Dark	Nightcrawler Residence/Deyja Moors	Darkenmore Residence/The Pit	Throne Room/Castle Gloaming
Light	Lightsworn Residence/Bracada Desert	Morningstar Residence/Celeste	Throne Room/Castle Lambent
Sword	Ravenhill Residence/Erathia, Arin Residence/Tatalia	Slicer's House/Deyja Moors	Chadric's House/Harmondale
Axe	Chadric's House/Harmondale, Deerhunter Residence/Avlee	Keenedge Residence/Stone City	Stonecleaver Residence/Tatalia
Staff	Withersmythe's Home/Harmondale, Hawthorne Residence/Mount Nighon	Pederton Residence/Bracada Desert	Jillian's House/Avlee
Spear	Holden Residence/Avlee, Greydawn Residence/Tatalia	Silverpoint Residence/Tularean Forest	Seline's House
Dagger	Ottin House/Tularean Forest, Smiling Jack's/Bracada Desert	Aznog's Place/Mount Nighon	Master Thief/The Erathian Sewer, Fist's House/Tatalia
Bow	Suretrail Home /Tularean Forest, Smiling Jack's/Bracada Desert	Lanshee's House/Mount Nighon	Mark Manor/Harmondale
Mace	Havest Residence/Erathia, Thorinsons Residence/Stone City	Rothham's House/Tatalia	Felburn's House/Deyja Moors
Unarmed	Mist Manor/Harmondale, Stone House/Bracada Desert	Crane Residence/Evenmorn Islands	Nerris' House/Erathia
Leather	Withersmythe's House/Harmondale, Deerhunter Residence/Avlee	Neldon Residence/Mount Nighon	Miyon's Home/Tularean Forest
Chain	Bith Residence/Tularean Forest, Tricia's House/Tatalia	Infernon's House/Avlee	Nevermore Resid./Deyja Moors
Plate	Weldric's Home/Tatalia, Spark's House/Stone City	Forgewright Resid./Erathia	Brand's Home/Bracada Desert
Shield	Wolverton Residence/Erathia	Isram's House/Tatalia	Smithson Resid./Evenmorn Isl.
Dodge	Mist Manor/Harmondale, Stone House/Bracada Desert	Crane Residence/Evenmorn Islands	Wain Manor/Erathia
Disarm Trap	Fiddlebone Residence/Tularean Forest, Taren's House/Tatalia, Master Thief/The Erathian Sewer	Skinner's House/Harmondale	Silk's Home/Mount Nighon
Perception	Wieder Residence/Harmondale, Holden Residence/Avlee	Dotes Residence/Tularean Forest	Cleareye's Home/Deyja Moors
Merchant	Weatherson's House /Tularean Forest, Thain's House/Stone City	Caverhill Residence/Evenmorn Islands	Brigham's House/Bracada Desert
Learning	Applebee Manor/Bracada Desert, Putnam Residence/Deyja Moors	Anwyn Residence/Mount Nighon	Smithson Residence/Evenmorn Islands
Meditation	Wiseman Residence/Deyja Moors, Whitesky Residence/Mount Nighon	Lightsworn Residence/Bracada Desert	Kaine's/Avlee
Body Building	Hollyfield Residence/Bracada Desert, Thorinson Residence/Stone City	Foestryke Residence/Deyja Moors	Evander's Home/Mount Nighon
Identify Item	Krewlen Residence/Harmondale, Hollis' Home/Mount Nighon	Bensons Residence/Bracada Desert	Blueswan Home/Tularean Forest
Repair Item	Krewlen Residence/Harmondale, Gizmo's/Stone City	Moore Residence/Tatalia	Gareth's Home/Erathia
Identify Monster	Black House/Tularean Forest, Hollis' Home/Mount Nighon	Swiftfoot's House/Avlee	Wieder Residence/Harmondale
Armsmaster	Botham's Home/Deyja Moors, Steele Residence/Tatalia	Brightspear Residence/Avlee	Lasiter's Home/Land of the Giants
Stealing	Skinner's House/Harmondale, Elmo's House/Mount Nighon,M aster Thief/The Erathian Sewer	Shadowrunner's Home/Deyja Moors	Everil's House/Tatalia
Alchemy	Watershed Residence/Bracada Desert, Willowbark's House/Tularean Forest	Elzbet's House/Mount Nighon	Apple Residence/Avlee
Ancient Weapon	Hostel, Celeste/The Pit	Hostel, Celeste/The Pit	Throne Room/Castle Lambent, Throne Room/Castle Gloaming

Mehr Spielspaß durch Performance-Steigerung

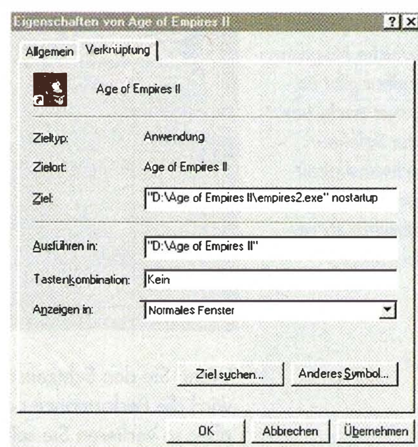
Tuning-Tips

Höhere Auflösung in Command & Conquer 3 gefällig? Mehr Performance bei Drakan? Probleme mit Age of Empires 2? Unsere Tuning-Tips helfen Ihnen bei diesen und anderen Fragen weiter.

AGE OF EMPIRES 2

Gibt es bei Age of Empires 2 versteckte Optionen?

Wie bei vielen anderen Spielen kann man *Age of Empires 2* auch mit besonderen Optionen starten. Diese werden einfach in der Verknüpfung an die Kommandozeile angefügt.



Wie kann ich die Parameter einstellen?

Gehen Sie hierzu in die Eigenschaften der Verknüpfung von *Age of Empires 2*. Rechtsklicken Sie dazu auf die Verknüpfung und wählen Sie „Eigenschaften" aus. In der Zeile „Ziel" ergänzen Sie dann einfach den Eintrag um die gewünschte Option. Mehrere Parameter werden durch Leerzeichen getrennt. Die Schreibweise ist dabei egal.

Folgende Parameter stehen zur Verfügung:

NoStartup Sehr nützlich, da das Spiel dann die Videosequenzen beim Start nicht abspielt.

800, 1024, 1280 *Age of Empires 2* startet in der eingestellten Auflösung. Bei 1024 würde also die Auflösung 1.024x768 verwendet werden. Da diese Einstellungen auch im Spiel getroffen werden können, sind diese Parameter eigentlich unwichtig.

Mfill Wenn Sie Probleme mit horizontalen Streifen und schwarzen Flächen haben, könnte diese Option Abhilfe schaffen.

NormalMouse Es wird der Windows-Mauszeiger statt des Spiele-Mauszeigers verwendet.

NoSound Schaltet die Soundeffekte, außer in Videos, ab.

NoTerrainSound Schaltet die Umgebungsgeräusche ab.

NoMusic Schaltet die Musik ab.

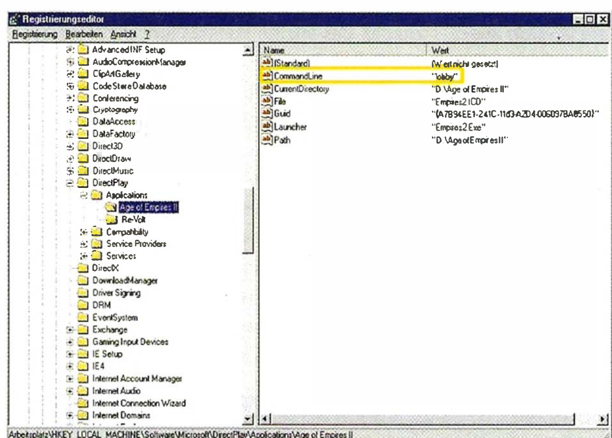
Msync Versuchen Sie diese Option, wenn Sie Probleme mit einer Soundblaster AWE haben.

MidiMusic Statt der Audiotracks von der *Age of Empires 2*-CD wird Midi-Musik gespielt.

Wie kann ich diese Parameter nutzen, wenn ich über die Internet Gaming Zone spiele?

Hierzu müssen Sie einen Eintrag in der Registry ändern. Seien Sie bei Änderungen an der Registry vorsichtig, da sie eine Menge Schaden anrichten können.

Starten Sie „regedit", indem Sie auf Start/Ausführen klicken und dann regedit eingeben. Suchen Sie nun den Schlüssel Hkey_local_machine/Software/Microsoft/DirectPlay/Applications/Age of Empires II/CommandLine.



Tuning für Multiplayer-Könige: Einfach hier die gewünschten Optionen ergänzen und Ihrem Sieg entgegenfiebern.

Was bedeutet die Option „lobby"?

Diese Funktion wird für die Internet Gaming Zone benötigt und darf nicht entfernt werden. Ergänzen Sie einfach die Zeile durch Ihre Parameter. Zwischen jeder Option muß auch hier wieder ein Leerzeichen stehen.

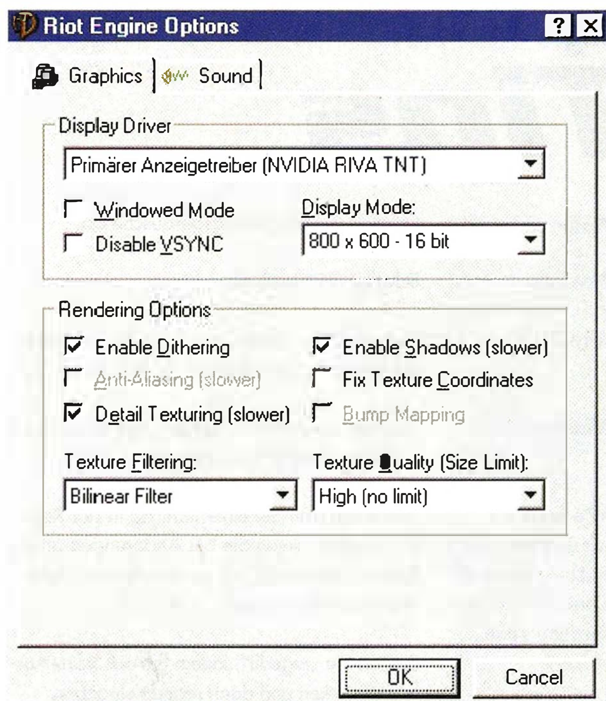
DRAKAN

Welche Möglichkeiten habe ich beim Engine-Setup?

Drakan bietet hier eine Vielzahl an Möglichkeiten, um das Spiel Ihren Wünschen anzupassen bzw. um mehr Performance oder eine bessere Optik herauszuholen.

Welche Optionen muß ich wählen, wenn ich eine bessere Grafik möchte?

Sie sollten, wenn möglich, einen 32-Bit-Anzeigemodus wählen. Weiterhin sollten Sie die Detail-Texturen und die Schatten aktivieren. Große Auswirkungen hat auch die Auswahl der Textur-Qualität. Um in den Genuß der bestmöglichen Grafik zu kommen, sollten Sie hier „High" wählen.



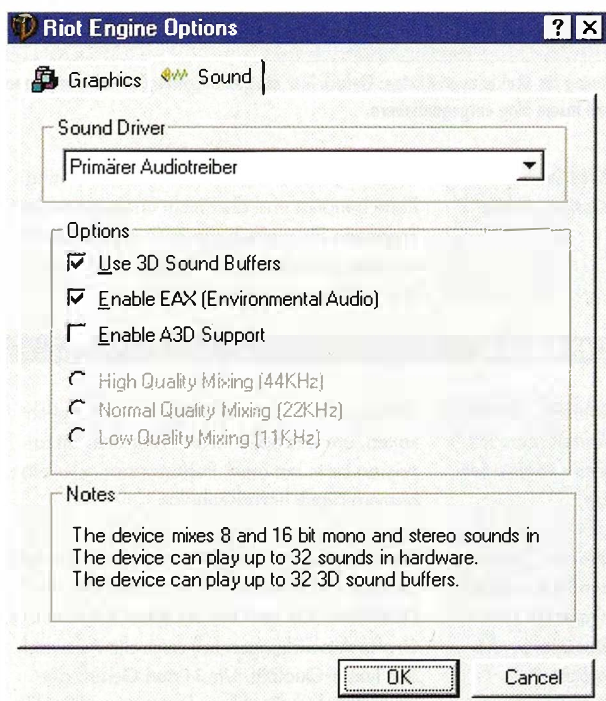
Ein Herz für Tuner: Von der Auflösung über Dithering bis zur Texturgröße ist alles einstellbar.

Was muß ich tun, um Drakan flüssiger spielen zu können.

Hier müssen Sie eigentlich genau das Gegenteil des letzten Punktes tun. Schalten Sie die Detail-Texturen und Schatten ab und wählen eine 16-Bit-Auflösung. Außerdem sollten Sie die Textur-Qualität verringern.

Was bedeuten die Einstellmöglichkeiten beim Sound?

Hier haben Sie die Möglichkeit, *Drakan* an Ihre Soundkarte anzupassen.
Um in den Genuß von Raumklang zu kommen, sollten Sie die 3D-Sound-Buffer einschalten. Falls Sie eine Karte in Ihrem Rechner haben, die den EAX-Standard unterstützt (beispielsweise SB Live), sollten Sie die EAX-Unterstützung selbstverständlich auch aktivieren. Besitzer von Soundhardware mit A3D-Chipsatz (zum Beispiel Terratec Xlerate) sollten wiederum die Unterstützung für diesen Standard einschalten. Sie sollten allerdings nie vergessen, daß all diese Funktionen ein wenig Performance kosten. Wenn Sie also schon ohne 3D-Sound Geschwindigkeitsprobleme haben, sollten Sie es sich zweimal überlegen, ob Ihnen der Sound dieses Opfer wert ist.



Hörgenuß in 3D: Hier können Sie die Unterstützung für Ihre Soundkarte einstellen.

Welche Möglichkeiten habe ich im Optionsmenü von Drakan?

Eine der gravierendsten Einstellmöglichkeiten ist die maximale Nebeldistanz. Da hiermit Ihre Sichtweite bestimmt wird, wirkt sich diese Einstellung direkt auf die Spielgeschwindigkeit aus. Je weiter Sie sehen können, umso mehr müssen Prozessor und Grafikkarte leisten. Diesen Wert zu reduzieren, ist jedoch gefährlich, da Sie so Gegner zu spät sehen.

Welche Möglichkeiten gibt es sonst noch, um die Spielgeschwindigkeit oder die Grafikqualität zu verbessern?



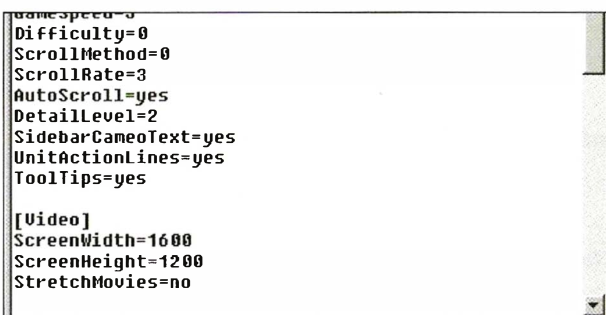
Wenn Sie den Echtzeitschatten beschränken, wird die Performance natürlich ansteigen, aber so verlieren Sie selbstverständlich bei der Grafik. Ebenfalls großen Einfluß auf Spielgeschwindigkeit und Optik hat das „Dynamische Licht". Hier sollten Sie auch ein gesundes Mittelmaß für Ihren Geschmack finden.



C&C 3

Wie kann ich höhere Auflösungen wählen, als im Menü zur Auswahl stehen?

Hierzu müssen Sie nur in der Datei „sun.ini" im Ordner des Spiels einen Eintrag ändern. Öffnen Sie hierzu die Datei mit dem Notepad (sollte bei einem Doppelklick automatisch geschehen).
Nun suchen Sie folgende beiden Zeilen: „ScreenWidth" und „ScreenHeight".
Tragen Sie hier einfach die gewünschte Auflösung ein.



```
GameSpeed=3
Difficulty=0
ScrollMethod=0
ScrollRate=3
AutoScroll=yes
DetailLevel=2
SidebarCameoText=yes
UnitActionLines=yes
ToolTips=yes

[Video]
ScreenWidth=1600
ScreenHeight=1200
StretchMovies=no
```

Eine Frage der Auflösung: Einfach hier die gewünschten Werte eintragen.

DEMO-CD-ROM

(PC Games für DM 9,90)



PC-Games-CD-ROM 11/99

INHALT

DEMO-CD
Driver
Pharao
Prince of Persia 3D
Thandor

BONUS-CD
Earth 2150
FreeSpace 2
Gorky 17
MiG Alley
Rayman 2
Septerra Core
Unter Schwarzer Flagge

VIDEOREPORTAGEN
Autobahn Raser 2
Gothic
Lara - Das neue Model
T-Day - Der Erstverkaufstag von C&C 3
ECTS - Messebericht

SPECIALS
MS Internet Explorer 5.0
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Gamespy
Lesereinsendungen
Feedback C&C 3
Veranstaltungskalender
GTA London 1961

BUGFIXES
Civilization Call to Power v1.2 (e)
Delta Force Update (euro)
Dungeon Keeper 2 Bonus Packs
Dungeon Keeper 2 v1.51 von v1.50 (e)
Fly! v1.01.77 Beta (e)
Half-Life v1.0.1.3 von v1.0.1.1 (d)
Half-Life V1.0.1.3. von v1.0.0.9 (e)
Hidden and Dangerous v1.2 (us)
Jagged Alliance 2 v1.05 (e)
Might and Magic VII v1.1 (e)
Panzer General 3D v1.01 (d)
Panzer General 3D v1.02 (d)
Re-Volt Patch #1 (e)
Warzone 2100 v1.07 (e)
X - Beyond the Frontier v1.08 von v1.0 (d)
X - Beyond the Frontier v1.08 von v1.3 (d)

HARDWARE
3dfx Voodoo3 2000 3000 1.02.18
Asus Live für 3800 3.4
Asus Tweak Utility 2.03
Asus V3800 AGP Treiber 209 Beta 2
ATI Rage 128 Treiber 6.20 CD 29
Creative Labs 3D Blaster Banshee
Creative Labs 3D Blaster Banshee Treiberpaket
Elsa Erazor II 9x 4.11.01.0400-0011
Elsa Erazor III 9x 4.11.01.0200-0029
Entech PowerStrip 2.51.07
Matrox G400 OpenGL ICD Beta 1
Matrox Treiber Uninstaller
Matrox Treiber-Update G200 G400 5.25
RIO Port Audio Manager 2.0
VIA AGP Treiber 3.55 für MVP3 Motherboards

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:

Prince of Persia 3D

Earth 2150

VOLLVERSION

(PC Games Plus für DM 19,80)



STAR TREK: STARFLEET ACADEMY 11/99

STAR TREK™
STARFLEET ACADEMY™
CADET BRIEFING



Der PC-Games-Einkaufsführer

Monat für Monat exklusiv in PC Games: Die große Spiele-Marktübersicht – Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations), und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Ab 90%	Referenzklasse
Ab 80%	Oberklasse
Ab 70%	Gehobene Mittelklasse
Ab 50%	Mittelklasse
Unter 50%	Unterklasse

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde – Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werfen Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, daß er in den folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

Warum wird abgewertet?

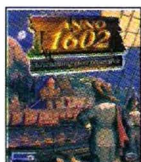
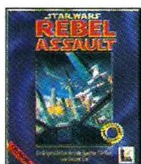
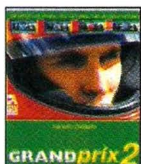
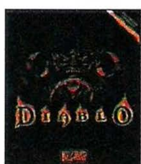
Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdientermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele – kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur" noch in die Gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozeß eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der **Klassen** wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Mission-CD-ROMs** sind mit (Z) gekennzeichnet.

PC Games Hall of Fame

Die nach Meinung der Redaktion besten und/oder einflußreichsten Spiele der vergangenen Jahre:

1992

Bundesliga Manager Pro	Fußballmanager, Software 2000
Civilization	Rundenstrategie, MicroProse
Falcon 3.0	Kampfjet-Simulation, MicroProse
Monkey Island 2	Adventure, LucasArts
Ultima Underworld	3D-Rollenspiel, Origin

Comanche	Kampfhubschrauber-Action, NovaLogic
Dune 2	Echtzeitstrategie, Westwood Studios
Rebel Assault	Actionspiel, LucasArts
Strike Commander	Kampfjet-Actionsimulation, Origin
Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	Rollenspiel, Origin

Anstoß	Fußballmanager, Ascaron
Colonization	Strategiespiel, MicroProse
Die Siedler	Aufbaustrategie, Blue Byte
Magic Carpet	3D-Action, Bullfrog
SimCity 2000	Aufbaustrategie, Maxis

1995

Command & Conquer	Echtzeitstrategie, Westwood
FIFA Soccer 96	Fußballsimulation, Electronic Arts
Jagged Alliance	Rundenstrategie, Sir-Tech
WarCraft	Echtzeitstrategie, Blizzard
Wing Commander 3	Weltraum-Action, Origin

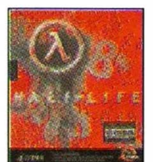
Diablo	Action-Rollenspiel, Blizzard
Die Siedler 2	Aufbaustrategie, Blue Byte
Formula One Grand Prix 2	Formel-1-Sim, MicroProse
Tomb Raider	Action-Adventure, Core Design
WarCraft 2	Echtzeitstrategie, Blizzard

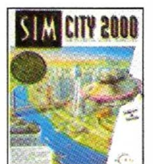
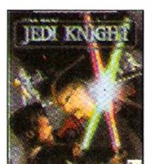
1997

Age of Empires	Echtzeitstrategie, Ensemble Studios
Dungeon Keeper	Echtzeitstrategie, Bullfrog
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation, Ubi Soft
Jedi Knight	3D-Action, LucasArts
MDK	Action, Shiny

1998

Anno 1602	Aufbaustrategie, Sunflowers
Commandos	Echtzeittaktik, Pyro Studios
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adv., Looking Glass
Half-Life	3D-Action, Valve
StarCraft	Echtzeitstrategie, Blizzard



Play the Games 2

Die Winterabende sind ausgebucht

Play the Games, eine der erfolgreichsten Spiele-Compilations des letzten Jahres, geht mit seinen bewährten Rezept in eine zweite Runde. Wie bereits im letzten Sommer veröffentlichen die drei Branchenriesen Electronic Arts, Eidos und Infogrames eine Spielesammlung, die auch einen hartgesottenen Spieler einige Monate beschäftigen könnte – sofern er die Spiele noch nicht besitzt. Bei 300.000 verkauften Einheiten von *Play the Games* war eine Wiederholung natürlich zu erwar-



ten. 15 vergleichsweise junge Titel der unterschiedlichsten Genres wurden für *Play the Games 2* ausgesucht, Anfänger werden genauso bedient wie Profis. Die Titel im einzelnen: das nach wie vor empfehlenswerte Echtzeitstrategiespiel *Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot*, die brillante Motorradsimulation *Superbike World Championship*, das Jump&Run *Heart of Darkness*, das Mafia-Strategiespiel *Gangsters – Organisiertes Verbrechen*, das mehrfach preisgekrönte Action-Adventure *Tomb Raider II*, die zivile Flugsimulation *Flight Unlimited II*, das Echtzeit-Strategiespiel *Warhammer: Dark Omen*, *Gettysburg*, das Actionspiel *Future Cop: LAPD*, die liebevoll ausgestattete Wirtschaftssimulation *Herrscher der Meere*, das Rennspiel *V-Rally*, die Kindersoftware *Die Schlümpfe – Der Teletransportierschlumpf*, die Wirtschaftssimulation *Airline Tycoon*, Ian Livingstons mittelalterliches Action-Adventure *Deathtrap Dungeon* und die Fußballsimulation *World League Soccer '98*. Der für eine Budgetreihe vergleichsweise hohe Preis von 69 Mark relativiert sich durch die große Anzahl der Titel, deren überdurchschnittliche Qualität und die ungewöhnlich gute Ausstattung: Für jedes Spiel liegen der Schachtel gedruckte Handbücher bei, der Umweg über Word oder Acrobat ist also nicht notwendig. Parallel dazu wird das offizielle Lösungsbuch angeboten, das zum Preis von DM 19,95 immerhin 240 Farbseiten bietet.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut

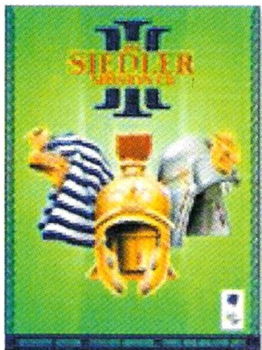
ACTION

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Referenzklasse				
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91	10/99
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
JediKnight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith(Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	Empiro Interactive	90	12/98
Pro Pinball: Timeshock!	Flipper	Empire Interactive	92	07/97
ShadowMan	Action-Adventure	Acclaim	90	10/99
The Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	90	01/99
Unreal	3D-Action	Epic Games	92	08/98
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92	09/99
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Oberklasse				
Conflict: Freespace – The Great War	Weltraum-Action	Interplay	86	08/98
Descent 3	3D-Action	Interplay	80	08/99
Forsaken	3D-Action	Acclaim	90	05/98
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamix	89	07/98
Grand Theft Auto	Action	Take 2 Interactive	80	01/98
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85	01/99
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
MDK	3D-Action	Shiny Entertainment	94	04/97
MechWarrior 3	Kampfroboter-Simulation	MicroProse	82	07/99
Oddworld:Abe's Exoddus	Jump&Run	GT Interactive	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	84	08/99
Pro Pinball: The Web	Flipper	Empire Interactive	90	01/96
Rainbow Six	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	86	11/98
Requiem	3D-Action	Cyclone Studios	85	04/99
StarfleetAcademy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet Academy Mission-CD (Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
SystemShock2	Action-Adventure	Looking Glass	89	10/99
Turok 2: Seeds Of Evil	3D-Action	Acclaim	83	02/99
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Epic Games	83	08/99
Wargasm	Action	Digital Image Design	88	01/99
X – Beyond the Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	LucasArts	88	05/99
Gehobene Mittelklasse				
Addiction Pinball	Flipper	Electronic Arts	86	03/98
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Balls of Steel	Flipper	GT Interactive	80	02/98
Croc: Legend ofthe Gobbos	Jump&Run	Argonaut	86	03/98
DarkEarth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	82	07/98
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Die by the Sword	Action-Adventure	Interplay	86	05/98
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Interplay	78	01/99
Ecstatica	Action-Adventure	Psygnosis	80	04/97
Extreme Assault	Action-Shooter	Blue Byte	92	06/97
Flying Saucer	UFO-Simulation	Software 2000	75	05/98
Frogger	Jump&Run	Hasbro Interactive	74	02/98
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand Theft Auto: London 1969 (Z)	Action	Take 2 Interactive	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	80	11/98
Heartof Darkness	Jump&Run	Amazing Studios	80	08/98
Heavy Gear	Kampfroboter-Simulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear 2	Kampfroboter-Simulation	Activision	76	08/99
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Take 2 Interactive	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate '76	Action	Activision	85	06/97
Interstate '76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	85	05/98
I-War	Action	Particle Systems	89	01/98
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	Epic Games	84	04/98
Judge Dredd Pinball	Flipper	Acclaim	85	07/98
LittleBig Adventure 2	Action-Adventure	Adeline Software	87	09/97
Nuclear Strike	Action	ElectronicArts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	GT Interactive	79	01/98
Outlaws	3D-Action	LucasArts	82	06/97
Outwars	Weltraum-Action	Microsoft	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump&Run	CrystalDynamix	87	06/98
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	Ubi Soft	70	12/97
Realms of the Haunting	Action	Gremlin Interactive	87	01/97
Recoil	Action	Electronic Arts	77	05/99
Schleichfahrt	3D-Action	Blue Byte	87	12/96
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Slamtilt	Flipper	21st Century	82	03/97
SpecOps	Action-Strategie	Take 2 Interactive	83	06/98
StarTrek: Generations	Weltraum-Action	MicroProse	81	06/97
StarTrek: The NextGeneration – Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Star Wars: Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
Starsiege	Kampfroboter-Simulation	Dynamix	75	05/99
Subculture	Action	Criterion Studios	83	12/97
Time Commando	Action	Adeline Software	88	09/96
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	90	01/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	94	12/97
Turok	3D-Action	Acclaim	85	11/97
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	3DO Studios	84	01/98
Upspring 2: Lead And Destoy	Action-Strategie	3DO Studios	72	03/99
V2000	Action	Grolier Interactive	78	11/98
Virtua Fighter 2	Beat 'em Up	Sega PC	88	11/97
Wing Commander 4	Weltraum-Action	Origin	93	04/96
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (Z)	Weltraum-Action	LucasArts	70	02/98
Mittelklasse				
A Bug's Life	Jump&Run	Disney Interactive	51	04/99
Absolute Pinball	Flipper	21s1 Century	75	10/96
Abuse	Action	CrackDot Com	77	06/96
Alien Trilogy	3D-Action	Acclaim	64	01/97
Alone in the Dark 2	Action-Adventure	Infogrames	91	3/94
Alone in the Dark3	Action-Adventure	Infogrames	85	3/95
Amok	Action	GT Interactive	74	01/97
Arcade America	Arcade-Action	7th Level	76	04/96
Asghan	Action-Adventure	Grolier Interactive	59	02/99
Assassin 2015	Action	Warner Interactive	74	12/96
BLAM! Machinehead	Action	Core Design	72	02/97
Bug!	Jump&Run	Sega	76	11/96
Bust-A-Move	Action	Acclaim	65	04/98
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chasm: The Rift	Arcade-Action	Megamedia	78	12/97
Dark Rift	Action	Vic Tokai	60	04/98
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56	03/99
DarklightConflict	Weltraum-Action	Electronic Arts	71	05/97
Das fünfte Element	Action-Adventure	Ubi Soft	62	11/98
Deadly Tide	Shoot 'em up	Microsoft	75	11/96
Descent 2	Weltraum-Action	Interplay	91	05/96
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81	12/97
Earthsiege 2: Skyforce	Kampfroboter-Simulation	Dynamix	82	04/96
EarthwormJim	Jump&Run	Activision	90	03/96
Earthworm Jim 2 + 1	Jump&Run	Shiny Entertainment	90	04/96
Exhumed	Action	BMG Interactive	71	08/97
Expendable	Action	Rage Software	68	06/99
Fighting Force	Action	Core Design	60	05/98
Firefight	Action	Epic Games	70	08/96
Flip Out!	Arcade-Action	Gametek	60	04/97
Force 21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
FX Fighter Turbo	Beat 'em up	Philips Media	74	03/97
Glover	Jump&Run	Hasbro Interactive	60	02/99
G-Nome	Action	7th Level	69	04/97
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Hellbender	Action	Microsoft	74	11/96
Hell-Copter	Action	Ubi Soft	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Infogrames	71	07/98
HunterHunted	Action	Sierra Studios	70	01/97
Iron & Blood	Action	Acclaim	60	06/97
Krazy Ivan	Action	Psygnosis	74	12/96
Lomax	Action	Psygnosis	60	06/97
Lost Vikings 2: Norse by Norsewest	Action	Interplay	81	05/97
M.i.A. Missing in Action	Action	GT Interactive	60	09/98
Machine Hunter	Action	GT Interactive	72	09/97
Mageslayer	Action	GT Interactive	61	12/97
Magic Carpet 2: Netherworlds	3D-Action	Bullfrog	92	11/95
Mass Destruction	Action	BMG Interactive	71	10/97
MaxMontezuma	Action-Adventure	Software 2000	80	12/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Kampfroboter-Simulation	Activision	85	12/96
My FriendKoo	Action	CDV	50	04/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Nihilist	Weltraum-Action	Philips Media	70	10/96
Pandemonium	Jump&Run	Crystal Dynamix	91	06/97
Panzer Dragoon	Shoot 'em Up	Sega PC	85	02/97
PerfectWeapon	Action	Electronic Arts	70	10/97
Pinball	Flipper	Maxis	81	04/97
Privateer	Weltraum-Action	Origin	92	11/93
Privateer2: The Darkening	Weltraum-Action	Origin	84	12/96
ProjectParadise	Action	Ikarion	78	03/97
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	01/98
Rayman	Jump&Run	Ubi Soft	87	01/96
Rebel Assault	Weltraum-Action	LucasArts	91	01/94
Rebel Assault 2	Weltraum-Action	LucasArts	83	01/96
Return Fire	Action	Warner Interactive	81	07/96
Rocket Jockey	Action	Rocket Science	70	12/97
Rogue Squadron	Weltraum-Action	LucasArts	60	02/99
Sandwarriors	Action	Gremlin Interactive	71	07/97
Savage Arena	Action	Rage Software	50	07/99
Sentinel Returns	Action	Psygnosis	62	08/98
Shadow Master	Action	Psygnosis	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
Shattered Steel	3D-Action	Interplay	82	12/96
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Sonic & Knuckles Collection	Jump&Run	Sega PC	69	03/97
Sonic 3D – Flickies Island	Jump&Run	Sega PC	60	10/97
Sonic PC	Jump&Run	SegaPC	81	09/96
Sonic R	Jump&Run	SegaPC	54	12/98
SouthPark	3D-Action	Acclaim	65	06/99
Star Control 3	Weltraum-Action	Accolade	78	12/96
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Starfighter 3000	Action	Telstar	82	08/96
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Storm	Action	Electronic Arts	70	06/96
Super Bubsy	Action	Accolade	70	10/97
SWIV3D	Action	SCI	82	01/97
Syndicate Wars	Action	Bullfrog	85	10/96
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
Terra Nova: Strike Base Centauri	Weltraum-Action	Looking Glass	91	05/96
Terracide	Weltraum-Action	Eidos	69	07/97
The Crow: City of Angels	Action	Acclaim	77	03/97
The Hive	Action	Trimark	80	02/96
The Reap	Action	Acclaim	70	01/98
Thunderhawk 2: Firestorm	Action	Core Design	84	03/96
TIE Fighter	Weltraum-Action	LucasArts	85	9/94
Tilt!	Flipper	Virgin Interactive	91	03/96
Time Warriors	Action	Silmarils	68	06/97
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Trash-It	Arcade-Action	GT Interactive	79	07/97
Trespasser	Action-Adventure	Dreamworks Interactive	50	01/99
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Tunnel B1	Action	Neon	73	02/97
Vangers: One for the Road	Action	Interactive Magic	56	09/98
Virtua Fighter PC	Beat 'em Up	Sega	93	08/96
Wild Metal Country	Action	DMA	55	07/99
Wing Commander 3	Weltraum-Action	Origin	96	02/95
WWF in Your House	Beat 'em Up	Acclaim	62	03/97
Xenocrazy	Weltraum-Action	Grolier Interactive	69	07/98
X-Men	Arcade-Action	Acclaim	76	06/97
XS	3D-Action	SCI	66	03/97
X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraum-Action	LucasArts	63	07/97
Unterklasse				
3D Pinball: Nascar	Flipper	Sierra Studios	43	01/99
3D Ultra Minigolf	Flipper	Sierra Studios	54	06/97
3D Ultra Pinball	Flipper	Sierra Studios	65	01/96
3D Ultra Pinball – Der vergessene Kontinent	Flipper	Sierra Studios	42	02/98
Abaron	Action	Tantalus	15	02/96
AbsoluteZero	Action	Domark	63	04/96
Adrenix	Action	Playmates Interactive	41	09/98
AgentArmstrong	Action	Virgin Interactive	39	11/97
Alien Earth	Action	Playmates Interactive	42	09/98
Assault Rigs	Action	Sony	74	02/96
Asteroids	Arcade-Action	Activision	38	01/99
Atomic Bomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Baku Baku Animal	Geschicklichkeit	Sega PC	50	09/96
Banzai Bug	Action	Grolier Interactive	29	06/97
Barrage	Action	Activision	45	11/98
Batman Forever	Action	Acclaim	45	06/97
Battle Arena Toshinden	Beat 'emUp	Playmates Interactive	70	08/96
Battle Cruiser 3000 AD	Action	Gametek	29	04/97
Beast Wars	Action	HasbroInteractive	22	06/98
Bedlam	Action	Mirage	48	12/96
Bedlam 2: Absolute Bedlam	Action	Mirage	49	08/97
Blood Omen – Legacy of Kain	Action	Activision	58	11/97
Bubble Bobble	Arcade-Action	Acclaim	30	11/96
Bug Too	Arcade-Action	Sega PC	50	06/97
Cadillacs & Dinosaurs	Action	Rocket Science	32	01/96
Captain Quazar	Action	3DO	42	01/97
ComixZone	Action	SegaPC	78	03/96
Creep Night	Flipper	Sierra Studios	68	10/96
Crime Killer	Rennspiel	Interplay	18	02/99
Cyber Gladiators	Beat 'em Up	Sierra Studios	54	01/97
Cyberia 2	Action	Virgin Interactive	76	05/96
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
Dactylus	Action	CDM	21	04/97
Das Dschungelbuch	Jump&Run	Virgin Interactive	79	01/96
Deer Hunter 2	3D-Action	GT Interactive	16	05/99
Deer Stalker	3D-Action	Interplay	22	11/98
Defcon5	Action	Millenium	48	05/96
Descent	3D-Action	Interplay	92	03/95
Diamonds 3D	3D-Action	NBG	38	07/97
Dragonheart	Jump&Run	Acclaim	42	02/97
Dragons Lair	Action	Digital Leisure	19	03/99
Drilling Billy	Action	Magic Bytes	30	12/97
Dust	Action	Cyberfix	76	01/96
Ecco the Dolphin	Action	Sega	80	03/96
Ed Hunter	3D-Action	Dimensions	9	07/99
Eliminator	Arcade-Action	Psygnosis	18	05/99
Eraser Turnabout	Action	ElectronicArts	23	01/97
Excalibur 2555AD	Action-Adventure	Telstar	38	12/97
Extreme Pinball	Flipper	Electronic Arts	69	02/96
Final Impact	Action	Brainbug	21	06/98
Firo & Klawd	Action	BMG Interactive	21	12/96
Future Cop LAPD	Arcade-Action	Electronic Arts	49	03/99
GetMedieval	Arcade-Action	Monolith	28	10/98
Grid Run	Action	Virgin Interactive	32	04/97
Guts n Garters in DNA Danger	Action	Ocean	60	08/97
Helicops	Action	7th Level	69	02/97
HugoXL	Jump&Run	ITE	28	09/99
Hyperblade	Action	Activision	53	02/97
Independence Day	Weltraum-Action	Fox Interactive	44	06/97
Isnogud	Jump & Run	Microids	55	05/97
JudgeDredd	Action	Acclaim	50	07/96
L.A.Blaster	Action	Cryo Interactive	21	04/97
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
Last Rites	Action	Electronic Arts	13	08/97
LifeforceTenka	Action	Psygnosis	10	03/98
Loadstar	Action	Rocket Science	49	01/96
Lode Runner 2	Arcade-Action	GT Interactive	40	12/98
Mega Man X	Action	Capcom	63	03/96
Men in Black	Adventure	Gremlin Interactive	52	01/98
Metal Rage	Action	Titus	41	02/97
Mortal Coil	Action	Virgin Interactive	41	02/96
Mutant Penguins	Geschicklichkeit	Gametek	70	11/96
Natural Fawn Killers	3D-Action	Gameplay Company	30	03/99

Die Siedler 3 – Mission-CD

Preiswert wuseln

Pünktlich zum Verkaufsstart der zweiten Mission-CD senkt Blue Byte den Preis der ersten. Nur noch DM 19,95 soll das gerade einmal ein halbes Jahr alte Zusatzpaket für *Die Siedler 3* kosten. Damit wird es auch für diejenigen Siedler interessant, denen drei neue Kampagnen, neue Einzelspieler- und neue Mehrspielerkarten bislang zu teuer waren. Die Software war Testerin Petra Maueröder immerhin eine Spielspaßwertung von 80% wert – ein Oberklasse-Add-On für ein Oberklasse-Spiel. Außerdem enthalten ist der vorbildlich zu bedienende Editor. Mit ihm erhalten Spieler ein mächtiges Werkzeug, um Siedler-Welten nach individuellen Wünschen zu gestalten.

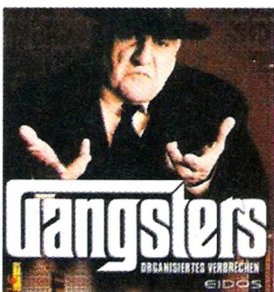


Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

Gangsters – Organisiertes Verbrechen

Hinterhältig und korrupt

Mit *Gangsters* ist eine der genialsten Wirtschaftssimulationen der letzten Jahre verblüffend schnell in die Premier Collection von Eidos geraten. Der Grund dürfte in der komplizierten Benutzeroberfläche liegen, die wohl zahlreiche Spieler von einem Kauf abgeschreckt hat. Der neue Verkaufspreis liegt bei 39 Mark, was ein recht faires Angebot ist. Das minutiöse Planen von Raubüberfällen, das Erpressen von Schutzgeldern und das Errichten von illegalen Geschäften sind nur einige der Möglichkeiten, mit denen der Spieler die Macht im Chicago der zwanziger Jahre an sich reißen kann. Einer oder mehrere sehr klug agierende, computergesteuerte Bandenchefs und natürlich die Polizei sorgen dafür, daß dem Spieler die Gefährlichkeit seines Handelns stets bewußt bleibt.



Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Necrodome	Action	Raven Software	59	11/96
Necromantics	Jump&Run	Effigy	25	02/97
No Respect	Action	ElectronicArts	42	09/97
Per.Oxyd	Action	Dongleware	80	01/96
Pinball 3D-VCR	Flipper	21st Century	68	05/96
Pinball 95	Flipper	Maxis	80	03/96
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Pinball Construction Kit	Flipper	21st Century	53	12/96
Pinball Wizard 2000	Flipper	Ikarion	58	03/96
Pinball World	Flipper	21st Century	45	01/96
Pinkyand the Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Pitfall: The Mayan Adventure	Jump & Run	Activison	90	11/95
Pray for Death	Action	Lightshock	43	08/96
Puzzle Bobble	Arcade-Action	GT Interactive	49	06/97
Q.A.D.	Action	Cranberry Source	31	08/97
Ravage D.C.X.	Action	WarnerInteractive	63	12/96
Raven Project	Action	Mindscape	76	02/96
Return of Arcade	Arcade-Action	Microsoft	45	10/96
Revengeof Arcade	Arcade-Action	Microsoft	27	12/98
Revolution X	Action	Acclaim	34	06/96
Rise 2: Resurrection	Beat ´em Up	Mirage	66	03/96
Road Warrior	Action	Gametek	65	01/96
Robotron X	Action	GT Interactive	50	01/97
Scarab	Action	Electronic Arts	52	06/97
Scorched Planet	Action	Virgin Interactive	47	11/96
Seafight	Action	Prism Leisure	44	09/97
Separation Anxietyfeat. Spiderman & Venom	Action	Acclaim	46	03/96
Shellshock	Action	CoreDesign	61	07/96
Shockwave Assault	Action	ElectronicArts	77	02/96
Slamscape	Action	MTV Interactive	44	04/97
Solar Crusade	Action	Infogrames	34	11/96
SoulHunt	Action	Compro Games	9	09/97
Space Dude	Jump&Run	Evryvhere	12	08/96
Space Hulk für Windows 95	Action	ElectronicArts	67	06/96
Star Rangers	Action	Interactive Magic	59	01/96
Stratosphere – Conquest of the Skies	Weltraum-Action	Ripcord Games	40	10/98
Streets of SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
Strike Base	Action	Max Design	69	06/96
Super Stardust	Action	Gametek	64	06/96
Super Street Fighter 2	Beat ´em Up	Capcom	48	07/96
Surface Tension	Action	Gametek	39	12/96
Survival	Weltraum-Action	Enjoy	25	12/98
Syyrah – The Warp Hunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
Tailchaser	Action	Defcom	18	04/97
Tempest 2000	Action	Atari	60	03/96
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36	10/99
The Intruder	Action	ElectronicArts	23	08/97
The Machines	Action	Junkyard	30	01/96
Thexder	Action	Sierra Studios	54	01/96
Thunder Brigade	Weltraum-Action	I-Magic	27	02/99
TomCat Alley	Action	Sega PC	18	06/96
Total Mania	Action	Domark	65	08/96
Toy Story	Jump&Run	Disney Interactive	45	06/97
Turrican 2	Jump&Run	Rainbow Arts	63	01/96
We are Angels	Action	ARI Games	4	09/97
Wetlands	Action	New World Computing	76	01/96
Williams Arcade Classics	Arcade-Action	GT Interactive	50	01/97
Wingnuts	Action	Rocket Science	52	01/96
Zombieville	Action	Psygnosis	6	04/98

ADVENTURE

Referenzklasse

Diablo	Rollenspiel	Blizzard	90	02/97
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99

Oberklasse

Baldur's Gate	Rollenspiel	Interplay	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legendender Schwertküste (Z)	Rollenspiel	Interplay	82	06/99
Blade Runner	Adventure	Westwood	92	01/98
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva	Rollenspiel	Attic	85	02/97
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84	12/98
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	Sierra Studios	85	03/99
Silver	Rollenspiel	Infogrames	81	05/99

Gehobene Mittelklasse

Bad Mojo	Adventure	Acclaim	85	05/96
BaphometsFluch	Adventure	Revolution Software	85	10/96
Baphomets Fluch 2	Adventure	Revoution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Betrayal In Antara	Rollenspiel	Havas Interactive	77	08/97
Biosys	Adventure	Take2	74	03/99
Dark Secrets of Africa	Action-Rollenspiel	New Generation Software	73	10/99
Discworld 2: Vermutlich vermißt ...?!	Adventure	Psygnosis	83	12/96
Down in the Dumps	Adventure	Philips Media	85	01/97
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Final Fantasy 7	Rollenspiel	Eidos Interactive	75	08/98
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80	12/97
Gabriel Knight 2	Adventure	Sierra Studios	88	02/96
King's Quest 7	Adventure	Sierra Studios	88	01/95
Lands ofLore2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	Ubi Soft	79	06/99
Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe	Adventure	SierraStudios	76	01/97
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	3DO Studios	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	3DO Studios	73	09/99
D.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Orion Burger	Adventure	SanctuaryWoods	81	12/96
Rage of Mages	Rollenspiel	Monolith	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Monolith	75	08/99
RedJack – Revenge ofthe Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70	11/98
TheDig	Adventure	LucasArts	89	01/96
The Last Express	Adventure	Broderbund	75	07/97
The X-Files: The Game	Interaktiver Spielfilm	FoxInteractive	73	09/98
Toonstruck	Adventure	Virgin	85	12/96
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Origin	94	05/94
Wizardry Gold	Rollenspiel	Sir-Tech	80	08/96
Wizardry: Nemesis	Rollenspiel	Sir-Tech	79	01/97

Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
3 Skulls of the Toltecs	Adventure	Warner Interactive	80	10/96
AncientEvil	Action-Rollenspiel	Infogrames	62	07/99
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix	Adventure	Games 4 Europe	70	09/96
Azrael's Tear	Adventure	The Learning Company	75	11/96
Bazooka Sue	Adventure	Starbyte	71	03/97
Beneath a Steel Sky	Adventure	Virgin Interactive	86	04/94
Bermuda Syndrome	Adventure	BMG Interactive	83	01/96
BlackDahlia	Adventure	Take 2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Blown Away	Interaktiver Spielfilm	Magellan	65	05/96
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Egmont Interactive	61	11/98
Callahan's Crosstime Saloon	Adventure	Legend	61	07/97
Chewy	Adventure	BlueByte	87	12/95
Chronicles of the Sword	Adventure	Psygnosis	81	05/96
Cluedo	Denkspiel	Hasbro Interactive	72	01/97
Daggerfall – Die Schriften der Weisen	Adventure	Bethesda Softworks	87	12/96
Das Rätsel des MasterLu	Adventure	Sanctuary Woods	90	05/96
Das Schwarze Auge 2: Sternenschweif	Rollenspiel	Attic	86	07/94
Day of the Tentacle	Adventure	LucasArts	89	10/93
Der Druidenzirkel	Rollenspiel	Sir-Tech	80	02/96
DerGolden Gate Killer	Interaktiver Spielfilm	GrolierInteraktive	77	10/96
DerRing der Nibelungen	Adventure	Arxel Tribes	70	12/98
Der Seelenturm	Adventure	BlackLegend	81	03/96
Die Akte Pandora	Interaktiver Spielfilm	Access Software	77	09/96
Die fünfte Dimension	Adventure	Eidos Interactive	71	12/96
Die Stadt der verlorenen Kinder	Adventure	Psygnosis	68	03/97
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Entomorph	Rollenspiel	The Learning Company	77	01/96
Fable	Adventure	Telstar	79	10/96
Galador	Adventure	Topware Interactive	59	05/99
Imperium RomanuAdventure	Rainbow Arts	64	03/96	
Indiana Jones4: The Fate of Atlantis	Adventure	LucasArts	92	11/92
Jack Orlando	Adventure	Topware Interactive	70	10/97
Kingdom O'Magic	Adventure	SCI	80	05/96
KingsQuest 6	Adventure	Sierra Studios	86	01/93
Koala Lumpur	Adventure	Broderbund	75	05/97
Lands of Lore	Rollenspiel	Westwood	88	04/94
Legend of Kyrandia 2: The Hand of Fate	Adventure	Virgin Interactive	84	02/94
Leisure Suit Larry 6	Adventure	Sierra Studios	83	10/94
Little Big Adventure	Adventure	Adeline Software	87	01/95
MissionCritical	Adventure	Legend	83	01/96
Myst	Adventure	Cyan Software	75	06/94
Nightlong	Adventure	Team 17	75	11/98
Normality	Adventure	Gremlin Interactive	88	08/96
PsychicDetective	Interaktiver	SpielfilmElectronic Arts	79	03/96
Puppen, Perlen und Pistolen	Adventure	Philips Media	77	06/96
QuestforGlory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	Sierra Studios	69	03/99
Rama: Rendezvous im Weltraum	Adventure	Havas Interactive	77	12/96
Ripper	Interaktiver Spielfilm	Gametek	70	05/96
Riven	Adventure	Cyan Software	55	12/97
Safecracker	Adventure	GT Interactive	65	05/97
Sam & Max	Adventure	LucasArts	93	01/94
Secrets of the Luxor	Adventure	Funware	63	02/97
Shannara	Adventure	Legend	68	03/96
Sherlock Holmes: Geheimnis der tätowierten Rose	Adventure	Electronic Arts	69	12/96
Shine	Adventure	BMG Interactive	61	01/97
Shivers	Adventure	Havas Interactive	73	01/96
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Simon the Sorcerer	Adventure	Adventure Soft	84	12/93
Simon the Sorcerer 2	Adventure	Adventure Soft	90	09/95
Space Bar	Adventure	RocketScience	65	12/97
Star Trek: Deep Space Nine - Harbinger	Adventure	Viacom NewMedia	71	05/96
Stonekeep	Rollenspiel	Interplay	88	01/96
Synnergist	Adventure	21st Century	68	09/96
Talisman	Adventure	Software 2000	77	01/96
Tex Murphy: Overseer	Adventure	Access Software	73	06/98
The7th Guest	Adventure	Trilobyte	73	07/93
The Gene Machine	Adventure	Philips Media	70	10/96
The Journeyman Project 3: Legacy of Time	Adventure	RedOrb	62	02/98
The Neverhood	Adventure	Microsoft	74	02/97
Time Gate	Adventure	Infogrames	82	01/96
Titanic	Adventure	Cyberflix	57	04/98
Torin's Passage	Adventure	Sierra Studios	79	01/96
Total Distortion	Adventure	The Learning Company	71	06/96
Touché	Adventure	Centregold	75	02/96
Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	Rollenspiel	Origin	92	06/93
UrbanRunner	Interaktiver Spielfim	ICoktel Vision	61	07/96
Verrat in der verbotenen Stadt	Adventure	RavensburgerInteractive	51	05/99
Versailles	Adventure	Cryo	66	01/97
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	Activision	74	01/98
Zork: Nemesis	Adventure	Activison	89	06/96

Unterklasse

AceVentura	Adventure	7th Level	58	01/97
Alarmstufe X	Adventure	Discovery Channel	45	07/97
Albion	Rollenspiel	Blue Byte	70	12/95
Alien Incident	Adventure	Gametek	70	10/96
Alien Virus	Adventure	ICE	68	02/96
Aliens	Adventure	The Learning Company	79	02/96
Alive - BehindtheMoon	Adventure	Nova Media	9	04/97
AngelDevoid	Interaktiver Spielfilm	The Learning Company	46	04/96
Anvil of Dawn	Rollenspiel	New World Computing	60	03/96
Archibald Applebrooks Abenteuer	Adventure	Software 2000	43	12/95
Area D	Adventure	ARI Data	28	11/97
Ark of Time	Adventure	Acclaim	63	08/97
Atlan Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis	Adventure	Cryo	55	08/97
Beavis& Butthead	Adventure	Viacom New Media	73	01/96
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	SierraStudios	62	11/97
Blackstone Chronicles	Adventure	The Learning Company	31	01/99
Blue Ice	Adventure	Psygnosis	33	02/97
Braindead 13	Interaktiver Spielfilm	Empire Interactive	36	04/96
Bud Tucker in DoubleTrouble	Adventure	TopWare Interactive	39	04/97
Christmas Adventure	Adventure	Para Media	64	01/96
Chronomaster	Adventure	Capstone	64	04/96
Clandestiny	Adventure	Trilobyte	37	12/96
Connections	Adventure	DiscoveryChannel	51	07/97
D	Adventure	Acclaim	44	05/96
Dark Side of the Moon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	Ravensburger Interactive	60	04/98
Deathkeep	Rollenspiel	SSI	36	08/96
Descentto Undermountain	Rollenspiel	Interplay	20	03/98
Deus	Adventure	Silmarils	59	01/97
Devo: Adventures of the Smart Patrol	Adventure	Inscape	20	11/96
Die phantastische Reise nach Terra-Gon	Adventure	Multimedia Artist	27	04/97
Dragon Lore 2	Adventure	Cryo	55	02/97
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Elk Moon Murder	Interaktiver Spielfilm	Activison	49	11/96
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Evocation	Adventure	Navigo	52	03/96
Frankenstein	Interaktiver Spielfilm	Interplay	61	01/96
GNAP	Adventure	ARI Data	21	04/98
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
GuteZeiten, Schlechte Zeiten	Adventure	Software2000	14	02/99
Harvest of Souls	Adventure	Sierra Studios	58	06/97
Hitman	Adventure	CDV	24	02/98
Hopkins FBI	Adventure	Kult	10	09/98
Human Recall	Adventure	CAPS	18	02/96
Inthe 1st Degree	Interaktiver Spielfilm	Brøderbund	37	01/96
Indiana Jones Desktop Adventures	Adventure	LucasArts	54	06/96
John Sinclair: EvilAttacks	Adventure	Bittab	30	06/98
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Latex	InteraktiverSpielfilm	Sexy Raven	5	02/99
Liath	Adventure	Projekt Two	30	03/99
Lighthouse	Adventure	Sierra Studios	53	10/96
Majestic - Part 1: Alien Encounter	Adventure	Piranha Interactive	41	08/96
Metro-Police	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Mummy	Adventure	Interplay	40	11/96
Mutation of J.B.	Adventure	Neo Software	42	12/96
Net:Zone	Adventure	Gametek	58	12/96
Nine	Adventure	Tribecca	40	12/96
Obsidian	Adventure	Infogrames	51	01/98
Of Lightand Darkness	Adventure	Interplay	31	07/98
Operations Hurricane: Windstärke 12	Adventure	Ehepa	63	04/97
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45	01/98
Police Quest SWAT	Adventure	Sierra Studios	47	02/96
PrivateEye	Adventure	Infogrames	40	11/97
Pyst	Parodie	Parroty	20	01/97
Qin	Adventure	Navigo	28	11/98
Qin: Tombof the Middle Kingdom	Adventure	Warner Interactive	72	10/96
Reah	Adventure	Project2	57	11/98
Ring Cycle	Adventure	Maelstrom	26	02/96
S.P.Q.R. – The Empire's Darkest Hour	Adventure	GT Interactive	19	04/97
Sea Legends	Adventure	Starbyte	60	04/96
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
Silent Steel	Interaktiver Spielfilm	Bavaria Interactive	37	01/96
Space Quest 6	Adventure	Sierra Studios	86	09/95
Spud	Adventure	Gametek	55	06/96
Spycraft: The Great Game	Adventure	Activison	65	05/96
StarTrek25th Anniversary	Adventure	Interplay	83	11/92
Star Trek TNG: A Final Unity	Adventure	MicroProse	86	07/95
Starship Titanic	Adventure	NBG	38	06/98
Superspy	Adventure	Navigo	47	05/97
Takeru	Adventure	Sunsoft	22	01/98
Terror Trax	InteraktiverSpielfilm	Grolier Interaktive	21	09/96
The DarkEye	Adventure	Inscape	63	01/96
The Legend of Kyrandia	Adventure	Westwood	77	11/92

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
The Lost Files of Sherlock Holmes	Adventure	Electronic Arts	86	11/92
The Martian Chronicles	Adventure	Byron Preiss	65	02/96
Thoregon	Adventure	Mainscrenn	15	04/98
Timelapse	Adventure	GT Entertainment	67	01/97
Titanic	Adventure	ARI Data	18	06/98
Vollgas	Adventure	LucasArts	73	07/95
Wer ist der Mörder von Taylor French?	Adventure	ARI Data	18	10/97
Yoda Stories	Adventure	LucasArts	47	06/97
Test Drive4x4	Offroad-Simulation	Accolade	43	02/99
Need for Speed	Rennspiel	ElectronicArts	85	11/95
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Take 2 Interactive	45	07/99
TNN Bass Fishing	Angelsimulation	Electronic Arts	40	05/96
Trophy Bass 2	Angel-Simulation	SierraSports	44	01/97
UEFA Champions League 95/96	Fußball-Simulation	PhilipsMedia	44	07/96
Wayne Gretzky und die NHLPA All Stars	Eishockey-Simulation	Warner Interactive	59	05/96
World Rally Fever	Rennspiel	Konami	51	08/96
World Wide Rally	Rennspiel	CDV	7	02/98
Wreckin' Crew	Rennspiel	Telstar	18	07/98
WWF Wrestlemania	Wrestling-Simulation	Acclaim	88	01/96

SPORT & RENNSPIELE

Referenzklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	95	01/98
FIFA 99	Fußball-Simulation	EASports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball WM	Fußball-Simulation	EASports	94	06/98
Grand PrixLegends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/98
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EASports	93	01/99
NHL99	Eishockey-Simulation	EASports	94	12/98
Racing Simulation 2	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	91	11/98

Oberklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
CART Precision Racing	Cart-Rennsimulation	Microsoft	87	03/98
Colin McRae Rally	Rallye-Simulation	Codemasters	87	10/98
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
GP500	Motorrad-Simulation	Microprose	83	10/99
Grand Prix 2	Formel-1-Simulation	Microprose	92	04/96
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL99	Football-Simulation	EASports	83	02/99
MidtownMadness	Rennspiel	Microsoft	83	07/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	Microsoft	87	10/98
Nice 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBA Live98	Basketball-Simulation	EASports	90	01/98
Need for Speed 3	Rennspiel	ElectronicArts	89	11/98
Need for Speed 4	Rennspiel	ElectronicArts	84	08/99
NHL98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	86	10/99
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	EA Sports	86	04/99
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EASports	87	11/98

Gehobene Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Actua Ice Hockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin Interactive	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin Interactive	77	07/99
Bundesliga Stars 2000	Fußballspiel	EA Sports	78	09/99
Castrol Honda Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Interactive Entertainment	74	08/98
DSF Golf 99	Golfsimulation	HavasInteractive	70	09/99
FIFA Soccer 97	Fußball-Simulation	EA Sports	88	01/97
Formel 1	Formel 1-Simulation	Psygnosis	90	05/97
Formel 1 '97	Formel 1-Rennspiel	Psygnosis	85	04/98
Have a N.I.C.E Day	Rennspiel	Synetic	87	02/97
Jack Nicklaus Golf: Golden Baer Challenge	Golfsimulation	Activision	74	06/99
Jeff Gordon Racing	Rennspiel	ASC Games	76	08/99
Links Extreme	Golfspiel	Access	71	09/99
Links LS	Golfsimulation	Access	94	10/96
Madden NFL 98	Football-Simulation	Electronic Arts	87	01/98
Manic Karts	Go-Kart-Spiel	Virgin Interactive	84	04/96
Micro Machines V3	Rennspiel	Codemasters	75	08/98
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Delphine Software	79	01/99
N.I.C.E. 2: Tune up (Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBA Live 97	Basketball-Simulation	EASports	93	03/97
NHL Hockey 97	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	12/96
Official Formula One Racing	Formel 1-Simulation	Eidos Interactive	77	07/99
POD	Rennspiel	Ubi Soft	84	04/97
Powerpool	Billard-Simulation	DataBecker	72	06/99
Redline Racer	Rennspiel	Criterion Studios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Psygnosis	74	04/99
Sega Rally	Rennsimulation	Sega PC	89	02/97
Sega Worldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	Sega	89	09/97
Speed Busters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
Sports Car GT	Rennsimulation	ElectronicArts	71	07/99
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
Triple Play 98	Baseball-Simulation	EASports	87	08/97
UEFA Champions League	Fußball-Simulation	Eidos Interactive	72	05/99
Ultimate Race Pro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
VIVA Football	Fußball-Simulation	Virgin Interactive	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	71	06/99

Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	68	04/99
Actua Soccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin Interactive	70	12/98
Andretti Racing	Rennsimulation	Electronic Arts	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	Interplay	56	07/99
Big Red Racing	Rennspiel	Domark	78	04/96
Bleifuss 2	Rennspiel	Milestone	89	11/96
Bleifuss Fun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bleifuss Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
CastrolHonda Superbike 2000	Rennspiel	Swing	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Cyberspeed	Rennspiel	The Learning Company	66	04/96
Daytona USA	Rennspiel	Sega PC	80	12/96
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	Sega PC	62	12/97
Death Rally	Rennspiel	Apogee	72	01/97
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	85	01/96
Destruction Derby 2	Rennspiel	Psygnosis	72	01/97
Dethkarz	Rennspiel	Melbourne House	72	12/98
DSF Football	Football-Simulation	Sierra Sports	70	12/97
OSF Golf	Golfsimulation	Sierra Sports	70	10/97
Euro 96	Fußball-Simulation	GremlinInteractive	81	07/96
Excessive Speed	Rennspiel	Chaos Works	59	01/99
Extreme-G 2	Rennspiel	Acclaim	60	03/99
Fatal Racing	Rennspiel	Gremlin Interactive	72	01/96
FIFA Soccer 96	Fußball-Simulation	EA Sports	94	01/96
Football Pro 97	Football-Simulation	Havas Interactive	81	04/97
Formula Karts	Go-Kart-Simulation	Sega PC	74	09/97
Grand Prix 500 ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire Interactive	66	02/99
Greg Norman Ultimate Challenge Golf	Golfsimulation	Grolier Interactive	71	08/96
Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
IndyCar Racing 2.0	IndyCar-Simulation	Papyrus	79	01/96
International Rally Championship	Rennsimulation	Orange Ent.	86	12/97
Jack Nicklaus Golf 4: Golden Bear Edition	Golfsimulation	Accolade	81	05/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Accolade	67	03/98
Johnny Herberts Grand Prix Championship 1998	Formel-1-Rennspiel	Midas Interactive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63	09/99
Kick Off 98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Madden NFL 97	Football-Simulation	Electronic Arts	82	12/96
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	Sega PC	65	12/97
Martini Racing	Rennspiel	WarnerInteractive	81	08/96
Mega Race 2	Rennspiel	Mindscape	68	10/96
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	Microsoft	69	06/98
Microsoft Golf 99	Golfsimulation	Microsoft	62	06/99
Monster Truck Madness	Rennspiel	Microsoft	76	11/96
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Microsoft	71	06/98
Monster Trucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
Moto Racer	Motorrad-Rennspiel	Delphine Software	86	06/97
MS Golf 3.0	Golfsimulation	Microsoft	67	12/96
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 2	NASCAR-Simulation	Papyrus	70	02/97
NBAAction 98	Basketball-Simulation	SegaSports	80	03/98
NBA Full Court Press	Basketball-Simulation	Microsoft	69	02/97
NBAHangtime	Basketball-Simulation	GT Interactive	79	04/97
NBAInside Drive2000	Basketball-Simulation	Microsoft	67	10/99
NBALive 96	Basketball-Simulation	EASports	93	04/96
Need for Speed 2	Rennspiel	Electronic Arts	66	06/97
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	60	12/97
Need for Speed: Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	88	09/96
NFL Quarterback Club 96	Football-Simulation	Acclaim	71	04/96
NHL Hockey 96	Eishockey-Simulation	EASports	89	12/95
Onside Soccer	Fußball-Simulation	Telstar	65	08/96
Pete Sampras Tennis 97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
PGAEuropeanTour	Golfsimulation	EA Sports	87	05/96
PGA Tour Golf 96	Golfsimulation	EA Sports	87	12/95
PGA Tour Pro	Golfsimulation	EASports	84	08/97
POD – Back to Hell	Rennspiel	UbiSoft	50	03/98
PowerF1	Formel-1-Simulation	Eidos Interactive	69	02/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Interplay	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	GT Interactive	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma Street Soccer	Fußballspiel	Sunsoft	63	09/99
Rallye Racing 97	Rennsimulation	Europress	81	11/96
Ran Soccer	Fußball-Simulation	Greenwood	79	01/96
Road Rash	Motorrad-Rennspiel	Electronic Arts	81	11/96
Sean Dundee's World Club Football	Fußball-Simulation	Ubi Soft	79	08/97
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	SegaPC	79	03/98
Sensible Soccer WM-Edition	Fußballspiel	Sensible Software	60	06/98
Sim Golf	Golfsimulation	Maxis	66	04/97
Speed Haste	Rennspiel	Friendware	60	07/96
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Speedster	Rennspiel	Psygnosis	61	06/97
Star Wars: Episode I: Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
Street Racer	Rennspiel	Ubi Soft	68	02/97
Striker 96	Fußball-Simulation	Acclaim	69	10/96
Test Drive 3	Rennspiel	Accolade	67	06/97
Test Drive 4	Rennspiel	Accolade	73	02/98
Test Drive 5	Rennspiel	Accolade	63	02/99
The Golf Pro	Golfsimulation	Empire Interactive	76	05/98
Track Attack	Go-Kart-Simulation	Microprose	70	05/96
Triple Play99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
UEFA Champions League 96/97	Fußball-Simulation	Krisalis	88	06/97
Virtual Karts	Go-Kart-Simulation	MicroProse	71	01/96
VirtualPool 2	Billard-Simulation	Interplay	89	12/97
Virtual Snooker	Billard-Simulation	Interplay	89	05/96
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	Interplay	65	02/99
WipEout	Rennspiel	Psygnosis	70	01/96
WipEout 2097	Rennspiel	Psygnosis	70	07/97
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	Silicon Dreams	73	07/98

Unterklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
3DO Games: Decathlon	Leichtathletik	3DO-Studios	29	12/96
Actua Golf2	Golfsimulation	Gremlin Interactive	51	05/98
Actua Ice Hockey	Eishockey-Simulation	Gremlin Interactive	28	05/98
Actua Soccer Club Edition	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	58	08/97
AdidasPowerSoccer	Fußballspiel	Psygnosis	2	04/98
Adidas Power Soccer 98	Fußballspiel	Psygnosis	30	08/98
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	Microsoft	58	09/98
Battle Race	Rennspiel	Ikarion	45	09/96
Bleituss	Rennspiel	Milestone	88	01/96
BossRally	Rennspiel	Southpark	48	07/99
BotSoccer	Fußballspiel	NBG Verlag	25	03/97
Brian LaraCricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Bug Riders	Rennspiel	GTInteractive	45	04/98
Buggy	Rennspiel	Gremlin Interactive	46	01/99
Burnout	Drag-Racing-Simulation	Bethesda Softworks	33	06/98
Complete Davis Cup Tennis	Tennis-Simulation	Telstar	50	01/97
Daley Tompsons olympischer Zehnkampf	Leichtathtetik	Interactive Magic	19	10/96
DSF Football 98	Football-Simuation	Havas Interactive	46	09/98
DSF Ski	Ski-Simulation	Havas Interactive	25	04/98
Extreme Games	Sportspiel	Sony	28	04/96
Field & Stream Trophy Buck	Jagdsimulation	Sierra Sports	20	06/99
FIFA International Soccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	7/94
FIFA Soccer	Fußballspiel	EA Sports	90	1/95
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	55	07/98
Golden Goal 98	Fußball-Simulation	Take 2 Interactive	50	08/98
GT Racing 97	Rennsimulation	Infogrames	47	08/97
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin Interactive	58	09/97
Hugo Wild River	Rennspiel	NBG Verlag	41	06/98
International Moto-X	Motocross-Simulation	Warner Interactive	8	01/97
Kick Off 96	Fußball-Simulation	Anco	62	09/96
Kick Off 97	Fußball-Simulation	Maxis	79	05/97
LKWRaser	Rennspiel	ARIData	38	08/99
Locus	Rennspiel	Virgin Interactive	27	03/96
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Microsoft Fußball	Fußball-Simulation	Microsoft	52	01/97
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	SierraStudios	47	12/98
Motorhead	Rennspiel	Gremlin Interactive	46	06/98
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57	05/99
NBA Jam Extreme	Basketball-Simulation	Acclaim	37	04/97
Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	85	11/95
NFL Blitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
NHL Open Ice	Hockey-Simulation	GT interactive	8	02/98
OlympicGames	Leichtathletik	Eidos Interactive	36	12/96
Olympic Soccer	Fußball-Simulation	Eidos Interactive	32	12/96
PBA Bowlin	Bowling-Simulation	Virgin Interactive	31	06/96
Plane Crazy	Rennspiel	Ubi Soft	47	06/98
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
ProPool 3D	Billard-Simulation	Head Games	45	11/97
ProstGrand Prix	Formel 1-Simulation	Canal+ Multimedia	28	08/98
Riot	Rennspiel	Psygnosis	51	08/97
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	42	02/99
Scorcher	Rennspiel	GTInteractive	49	05/97
Sensible Golf	Golfsimulation	Sensible Software	20	05/96
Slam 'n Jam	Basketballspiel	BMG	49	07/97
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	Midas Interactive	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rallye-Simulation	Havas Interactive	60	02/98
SpaceJam	Basketballspiel	Acclaim	46	04/97
Speed Rage	Rennspiel	Telstar	54	10/96
Ten PinAlley	Bowling-Simulation	Electronic Arts	58	05/97
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	Accolade	43	02/99
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Take 2 Interactive	45	07/99
TNN BassFishin	Angel-Simulation	ElectronicArts	40	05/96
TrophyBass	Angel-Simulation	Sierra Sports	42	01/96
Trophy Bass 2	Angel-Simulation	Sierra Sports	44	01/97
UEFA Champions League 95/96	Fußball-Simulation	PhilipsMedia	44	07/96
Wayne Gretzky und die NHLPA All Stars	Eishockey-Simulation	WarnerInteractive	59	05/96
World Rally Fever	Rennspiel	Konami	51	08/96
World Wide Rally	Rennspiel	CDV	7	02/98
Wreckin' Crew	Rennspiel	Telstar	18	07/98
WWF Wrestlemania	Wrestling-Simulation	Acclaim	88	01/96

STRATEGIE

Referenzklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	94	11/97
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanage	Ascaron	89	11/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood	90	10/99
Commandos	Echtzeit-Taktik	Pyro Studios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre (Z)	Echtzeit-Taktik	Pyro Studios	92	05/99
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
JaggedAlliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98

Dark Project Gold

3D-Action ganz langsam

Dark Project – Der Meisterdieb ist eines derjenigen Spiele, die trotz ihrer herausragenden Qualität, einer originellern Spielidee und einer atemberaubenden Präsentation nur wenige Käufer finden. Möglicherweise war vielen Spielern die Kombination von First-Person-Perspektive und anspruchsvollen, mit Bedacht auszuführenden Aufgaben nicht ganz geheuer. Nur neun Monate nach dem Release findet sich *Dark Project* daher in der Premier Collection wieder, diesmal mit drei zusätzlichen Missionen und deshalb mit dem Untertitel „Gold". Wie auch in der bisherigen Verkaufsversion geht es bei diesem Director's Cut darum, möglichst ohne Gewalt gut bewachte Wertgegenstände zu stehlen. Das im Mittelalter angesiedelte Spiel konnte eine Spielspaßwertung von satten 92% für sich verbuchen und ist mit 49 Mark nicht zu teuer bezahlt.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut

Star Wars: Jedi Knight

Auf Obi Wans Spuren

Ebenfalls auf der *Star Wars*-Welle soll die Neuauflage von *Star Wars: Jedi Knight* schwimmen. Obwohl das 3D-Action-Spiel fast zwei Jahre alt ist, gehört es immer noch zur Referenzklasse des Action-Genres. Dies liegt an der bislang unerreichten Atmosphäre, an den nach wie vor beeindruckenden Grafikeffekten und nicht zuletzt am intelligenten Gameplay. *Star Wars: Jedi Knight* liegt in der gleichen Preisklasse wie *Star Wars: X-Wing vs. Tie Fighter*: Das Spiel kostet DM 29,95, zusammen mit der Zusatz-CD *Mysteries of the Sith* DM 49,95. Das Add-On enthält zusätzliche Levels, die durch ihre Größe und ihren Schwierigkeitsgrad die Spieldauer nahezu verdoppeln.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend

Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter

Weltraum-Action antik



Während gerade das *Star Wars*-Fieber nachläßt und *Star Wars Episode I – Racer* und *Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung* ihre Käufer gefunden haben, legt Softgold nach. Mit *Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter* kommt ein echter Klassiker in die Läden zurück: das Spiel ist weit über zwei Jahre alt. Es handelt sich um ein geradliniges Weltraum-Actionspiel, das für den Mehrspieler-Einsatz optimiert ist und dem Einzelspieler dementsprechend wenig Spielspaß bereitet. Eine echte Kampagne mit Hintergrundgeschichte und mehreren Eisatztypen wurde erst vor 19 Monaten mit der Zusatz-CD *Balance of Power* nachgereicht. Die Neuauflage von *Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter* kostet nun 29,95 Mark, zusammen mit *Balance of Power* 49,95 Mark. Zwar gibt es kaum Alternativen zum Weltraum-Actionspiel im Mehrspielereinsatz, dennoch ist der Preis für ein derart altes Spiel eindeutig zu hoch.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Mangelhaft

Alone in the Dark

Wild Wild West



Die giftgrüne Budgetreihe Green Pepper erhält mit dem Action-Adventure *Alone in the Dark 3* prominenten Zuwachs. Wie bereits bei den vorangegangenen Teilen der Trilogie geht es um den furchtlosen Geisterjäger Edward Carnby, der eher unfreiwillig durch verwunschene Villen und über Friedhöfe streift. Diesmal hat es ihn in die Wild-West-Geisterstadt Slaughter Gulch verschlagen, wo er Emily Hartwood aus den Fängen längst verstorbener Goldgräber und Cowboys retten muß. Das weit über vier Jahre alte Programm gehört dank der überlegenen Technik und der zeitlosen Gruselatmosphäre noch immer nicht zum alten Eisen, der Preis von DM 12,95 ist daher durchaus fair.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Oberklasse				
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Anno 1602: Neue Inseln,neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 – Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Bundesliga Manager 97	Fußballmanager	Software 2000	87	12/96
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software 2000	81	10/98
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	Echtzeitstrategie	Westwood	90	12/96
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Gegenangriff (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	90	06/97
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Command & Conquer Gold	Echtzeitstrategie	Westwood	88	05/97
Command & Conquer: Der Ausnahmezustand (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	04/96
Creatures 2	Künstliches Leben	Cyberlife	-	10/98
DerIndustrie-GigantGold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Industriegigant-Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
DieSiedler2	Aufbaustrategie	Blue Byte	91	06/96
Die Siedler 2 – Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	89	02/97
Die Siedler 2 Gold Edition	Aufbaustrategie	BlueByte	91	-
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	Blue Byte	88	01/99
Die Siedler 3 – Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
DungeonKeeper	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	07/97
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Incubation	Rundenstrategie	Blue Byte	92	11/97
Incubation MissionPack(Z)	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Kurt – Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lordsof Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Populous 3: Unentdeckte Welten(Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Populous: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: Brood War(Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 Expansion Disk(Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	86	07/96
WarCraft2: Tidesof Darkness	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	02/96
X-COM 3: Apocalypse	Rundenstrategie	MicroProse	86	08/97
Gehobene Mittelklasse				
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: FirstClass(Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Civilization 2	Rundenstrategie	MicroProse	90	05/96
Civilization 2: Fantasy Worlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Conflicts in Civilization	Rundenstrategie	MicroProse	75	02/97
Conquest of the New World	Rundenstrategie	Interplay	82	07/96
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
DarkReign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
DerIndustrie-Gigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Die Fugger 2	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	05/96
Dominion: Storm over GIFT 3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dynasty General	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse Creations	77	01/99
Heroes ofMightand Magic 2	Rundenstrategie	3DO Studios	78	01/97
HolidayIsland	Aufbaustrategie	Sunflowers	80	12/96
Jagged Alliance 2: DeadlyGames	Rundenstrategie	Sir-Tech	86	11/96
KKND	Echtzeitstrategie	Melbourne House	88	03/97
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	76	07/98
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	78	03/98
Knights& Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	The Logic Factory	87	11/97
Lords Of Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
M.A.X. – Mechanized Assault & Exploration	Rundenstrategie	Interplay	89	01/97
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim	77	05/99
Mana – Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	MythosGames	76	01/99
Master of Orion 2	Rundenstrategie	MicroProse	88	11/96
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth 2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	74	02/99
PanzerGeneral 2	Hexagonstrategie	SSI	84	03/96
PanzerGeneral 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pole Position CD-ROM	Wirtschaftssimulation	Ascaron	83	06/96
Premier Manager 99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
RailroadTycoon 2: The second Century(Z)	Aufbaustrategie	Take 2 Interactive	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	MicroProse	78	04/99
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo Interactive	71	04/99
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
Skat 3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
StreetWars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
Swing Plus	Denkspiel	Software 2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Theme Hospital	Aufbaustrategie	Bullfrog	81	04/97
Theme Park	Aufbaustrategie	Bullfrog	85	09/94
Total Annihilation: CoreOffensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
TransportTycoon Deluxe	Aufbaustrategie	MicroProse	75	01/96
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Worms 2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-COM: Interceptor	Rundenstrategie	MicroProse	72	07/98
You don´tknowJack	Quizspiel	Take 2 Interactive	70	03/98
You don´t know Jack2	Quizspiel	Take 2 Interactive	72	05/99
Z	Echtzeit-Taktik	Bitmap Brothers	91	08/96
Mittelklasse				
7th Legion	Echtzeitstrategie	Microprose	61	11/97
Afterlife	Aufbaustrategie	LucasArts	68	09/96
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
American Dream	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	62	02/97
Anstoß	Wirtschaftssimulation	Ascaron	91	02/94
Anstoß World Cup Edition	Fußballmanager	Ascaron	87	08/94
ArmorCommand	3D-Echtzeitstrategie	BMGInteractive	71	05/98
Army Men	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
Army Men 2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Ascendancy	Rundenstrategie	The Logic Factory	92	10/95
Aufschwung Ost	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	01/94
Axis&Allies	Brettspielumsetzungumsetzung	Hasbro Interactive	63	01/99
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	Hexagonstrategie	Blue Byte	90	10/95
Battleof Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	Electronic Arts	74	10/97
Blood and Magic	Denkspiel	Interplay	61	01/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	65	01/98
Boong!?	Fußballmanager	Bletchley Group	80	09/96
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	RedLemon	61	09/99
Bundesliga 99 – Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
Bundesliga Manager Hattrick	Fußballmanager	Software 2000	81	08/94
Caesar2	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/95
Capitalism	Wirtschaftssimulation	EnlightStudios	86	12/95
Caribbean Desaster	Wirtschaftssimulation	Ikarion	74	01/96
Castles of Dr. Brain 3	Denkspiel	CoktelVision	68	01/96
Caveland	Wirtschaftssimulation	CDV	70	02/97
Chaos Gate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Chaos Overlords	Strategie	New World Computing	61	07/96
Christoph Kolumbus	Wirtschaftssimulation	Software 2000	73	04/94
Civil War Generals	Hexagonstrategie	HavasInteractive	59	10/96
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	01/98
Claimto Power	Wirtschaftssimulation	RainbowArts	70	03/96
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeit-Taktik	Microsoft	79	01/98
Clued	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Colony Wars2492	Echtzeitstrategie	Black Legend Software	61	04/96
CombatChess	Schach	Empire	80	01/98
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	09/95
Conqueres	Strategie	Havas Interactive	80	01/96

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
CorpWars	Hexagonstrategie	SierraStudios	59	08/98
Creatures	Künstliches Leben	Cyberlife	86	12/96
Cyberjudas	Strategie	Merit Studios	71	04/96
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
DasAmt	Wirtschaftssimulation	Greenwood	81	05/95
Deadline	Strategie	Psygnosis	62	07/96
Deadlock	Rundenstrategie	Accolade	71	12/96
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
Der Planer 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainment	77	11/96
Der Planer 2 – Missionen (Z)	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainment	77	02/97
Der Produzent	Wirtschaftssimulation	Games 4 Europe	62	07/96
Die große Schlacht in den Ardennen	Hexagonstrategie	Empire Interactive	63	04/96
Die große Schlacht um Gettysburg	Hexagonstrategie	Empire Interactive	64	07/96
Diegroße Schlacht um Waterloo	Hexagonstrategie	Empire Interactive	64	04/97
Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte	82	06/94
Dreamteam 97	Fußballmanager	BletchleyGroup	80	08/97
DSF Fußballmanager	Fußballmanager	SierraSports	71	04/97
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	SierraSports	64	08/98
DunkleManöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	07/97
Earth 2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	10/97
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	Ascaron	79	08/96
Emergency	Echtzeitstrategie	TopWare	64	06/98
Enemy Nations	Echtzeitstrategie	WindwardStudios	74	04/97
F1 Manager96	Wirtschaftssimulation	Software 2000	86	05/96
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software 2000	72	11/97
Fallen Haven	Rundenstrategie	Interactive Magic	67	04/97
Fantasy General	Hexagonstrategie	SSI	70	05/96
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire Interactive	53	10/98
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	EASports	62	08/97
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeit-Taktik	Jane'sCombat Simulation	64	07/99
Flottenmanöver	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	74	02/97
Fragile Allegiance	Rundenstrategie	Gremlin Interactive	76	01/97
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	Magellan Int.	59	10/97
Gearheads	Denkspiel	PhilipsMedia	77	06/96
GeneWars	Echtzeitstrategie	Bullfrog	70	10/96
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeit-Taktik	Psygnosis	51	02/99
Grand Prix Manager	Wirtschaftssimulation	MicroProse	84	01/96
GrandPrix Manager 2	Wirtschaftssimulation	MicroProse	71	02/97
Gruntz	Denkspiel	NBR	63	04/99
Gubble	Denkspiel	CDV	70	05/97
Hanse: Die Expedition	Wirtschaftssimulation	Ascaron	56	10/94
Harpoon Classic 97	Strategie	InteractiveMagic	65	02/97
Hattrick	Wirtschaftssimulation	Ikarion	91	07/95
Heroes of Might and Magic	Rundenstrategie	New World Computing	78	12/95
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
History Line 1914-1918	Hexagonstrategie	Blue Byte	88	12/92
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus2	Rundenstrategie	The Learning Company	70	05/99
Imperium Galactica	Rundenstrategie	GT Interactive	56	06/97
JaggedAlliance	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	07/95
Karma	Denkspiel	Navigo	65	09/96
Landder Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
LeisureSuit Larry's Casing	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
LemmingsforWindows95	Denkspiel	Psygnosis	79	05/96
Lords ofthe Realm 2	Rundenstrategie	Impressions	71	01/97
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Mad TV 2	Wirtschaftssimulation	GreenwoodEntertainment	71	02/97
Mag!	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainment	76	04/96
Magic: The Gathering	Kartenspiel	MicroProse	74	05/97
Magic: The Gathering - Battlemage	Kartenspiel	Acclaim	54	03/97
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
MarbleDrop	Denkspiel	Maxis	62	06/97
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood Entertainment	61	06/98
Millennia	Strategie	Gametek	78	01/96
Missionforce: Cyberstore	Hexagonstrategie	Havas Interactive	83	08/96
Monopoly	Brettspielumsetzung	Virgin Interactive	60	01/96
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzun	Hasbro Interactive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
North vs. South	Rundenstrategie	Interactive Magic	71	05/99
Othello	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	52	12/96
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Sierra Studios	59	11/97
PanzerGeneral	Hexagonstrategie	SSI	85	02/95
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
PerryRhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound Software	67	03/98
Piraten: Käptn's Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Pizza Connection	Wirtschaftssimulation	Software 2000	81	09/94
PlayerManager	Fußballmanage	Anco	56	07/99
Premier Manager97	Fußballmanager	Gremlin Interactive	76	08/97
Professor TIMs verrückte Werkstatt	Denkspiel	SierraStudios	70	01/96
Puzz-3D – Notre Dame de Paris	Denkspiel	Hasbro Interactive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
ran Trainer 2	Fußballmanager	Greenwood Entertainment	79	02/96
Risiko	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	73	02/97
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	Cryo	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeit-Taktik	TopWare	70	08/98
Schlachten der Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	RavensburgerInteractive	58	01/99
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
SimCity 2000	Aufbaustrategie	Maxis	93	03/94
SimTower	Aufbaustrategie	Maxis	79	07/95
Skullcaps	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	63	03/99
Space Bucks	Rundenstrategie	SierraStudios	72	04/96
Space Marines	Hexagonstrategie	Software 2000	81	01/96
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Splitterwelten	Denkspiel	Magellan	57	05/97
SportsTV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Command	Rundenstrategie	GT Interactive	64	06/97
Star General	Hexagonstrategie	SSI	66	03/97
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
Stars!	Rundenstrategie	Empire Interactive	71	04/97
Steel Panthers 2: Modern Battles	Hexagonstrategie	SSI	61	03/97
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	60	01/99
Syndicate	Echtzeittaktik	Bullfrog	82	08/93
Teamchef	Fußballmanager	Microprose	70	03/96
The Rise and Rules of Ancient Empires	Rundenstrategie	Sierra Studios	56	06/96
The War College	Strategie	Gametek	53	05/96
This MeansWar	Echtzeitstrategie	MicroProse	69	02/96
TinyTrails	Denkspiel	VirtualX-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Total Control	Rundenstrategie	Software 2000	64	11/96
Trivial Pursuit	Brettspielumsetzung	Virgin	63	02/96
Twisted Mind	Denkspiel	Modern Games	71	05/99
Ubik	Echtzeit-Taktik	Cryo	77	04/98
Ultimate Yahtzee	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	12/96
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Vermeer – Die Kunst zu erben	Wirtschaftssimulation	Ascaron	78	05/97
Virtual Corporation	Strategie	Microforum	53	07/96
Virus	3D-Action-Strategie	Telstar	62	12/97
Wages of War	Echtzeitstrategie	3DO Studios	55	01/97
Warbreeds	Echtzeitstrategie	Red Orb	64	04/98
WarCraft: Orcs & Humans	Echtzeitstrategie	Blizzard	85	02/95
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer 40 K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	Electronic Arts	73	04/98
Warlords 3: Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind	Echtzeitstrategie	Mindscape	78	12/96
Warwind 2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
WesternFront	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Wet Attack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99
Wetten dass?	Denkspiel	SysthemaVerlag	68	01/97
Worms	Rundenstrategie	Team 17	84	02/96
Worms: Reinforcements	Rundenstrategie	Team 17	87	06/96
X-Com: Terror from the Deep	Rundenstrategie	Microprose	87	05/95
Z Expansion Set(Z)	Echtzeit-Taktik	Bitmap Brothers	77	01/98
Zeppelin	Wirtschaftssimulation	Ikarion	78	03/94

Anno 1602 Königsedition

Königlich siedeln



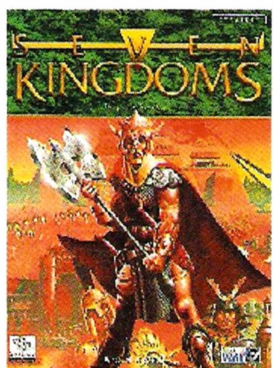
Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt, dem Referenztitel der Aufbaustrategiespiele, hat nun auch die Stunde geschlagen. Zusammen mit dem Erweiterungsset *Neue Inseln, Neue Abenteuer*, weiteren Szenarien, Desktop Themes und der geheimnisvollen „ANNOisten-Kiste" gerät das Spiel für 60 Mark erstmals auf den Budget-Markt. Die *Anno 1602 Königsedition* enthält spezielle Szenarien für den Mehrspielermodus, die für eine Spieldauer von nur zirka 40 Minuten sorgen – wie geschaffen für den Online-Betrieb. Die ANNOisten-Kiste enthält laut Sunflowers „für ANNO-1602-Fans, und die, die es noch werden wollen, jede Menge Überraschungen". Die umfangreiche Ausstattung relativiert den für ein 18 Monate altes Spiel recht hohen Preis.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

Seven Kingdoms

Königshäuser en masse

Die Topos Verlag & Marketing GmbH bringt in den nächsten Wochen und Monaten fünf neue, alte Spiele in die Softwaregale. Den Anfang macht Interactive Magics Strategiespiel *Seven Kingdoms*, das vor knapp zwei Jahren mit Awards geradezu überhäuft wurde – und im Trubel um das fast zeitgleich erschienene *Age of Empires* völlig unterging. Zu Unrecht, denn die inhaltlichen Qualitäten des strategisch anspruchsvollen und spielerisch gelungenen Titels stehen außer Frage. Die anderen von Topos geplanten Titel sind die Strategiespiele *Hannibal*, *Alexander der Große*, *Capitalism Plus* und die recht neue Flugsimulation *iF-22*. Für sämtliche Spiele wird eine unverbindliche Preisempfehlung von DM 19,95 angegeben.



Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Unterklasse				
101st Airborne	Rundenstrategie	Empire Interactive	32	01/99
Ageof Rifles	Rundenstrategie	SSI	41	03/97
AgeofSail	Rundenstrategie	EmpireInteractive	44	03/97
American CivilWar	Rundenstrategie	Interactive Magic	28	09/96
Aquarium	Aquariumsimulation	The Learning Company	35	07/99
Biing!!	Wirtschaftssimulation	Magic Bytes	87	06/95
Buccaneer	3D-Echtzeit-Taktik	SSI	42	01/98
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Club & Country	Fußballmanager	BOMS Computer	18	07/96
Club Manager97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
ConquestEarth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
Corei Chess	Schachsimulation	ARI Data	40	06/98
Das3. Millenium	Wirtschaftssimulation	CryoInteractive	37	02/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	CryoInteractive	41	04/99
Der Planer	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainment	71	03/94
Der PlanerGold	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainment	45	08/98
Der Reeder	Wirtschaftssimulation	Software 2000	69	07/95
Destiny	Strategie	Interactive Magic	25	12/96
Die totalverrückte Rallye	Brettspiel-Umsetzung	Blue Byte	74	06/95
Dime City	Wirtschaftssimulation	Starbyte	77	12/95
Director's Chair	Wirtschaftssimulation	ElectronicArts	40	04/97
Dragon Dice	Strategie	Interplay	32	10/97
Eishockey Manager	Wirtschaftssimulation	Software 2000	79	08/93
Endorfun	Denkspiel	Warner Interactive	32	02/96
Eques	Quizspiel	Innonics	19	12/98
FightingSteel	Strategie	SSI	49	08/99
Final Demand	Echtzeitstrategie	United Software	17	09/99
FlamingoTours	Wirtschaftssimulation	Software 2000	55	06/95
Galapagos	Künstliches Leben	ElectronicArts	50	12/97
HesperianWars	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	27	02/99
Holiday Island Szenarien(Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	30	05/97
Hugo: Zaubereiche	Denkspiel	NBG	18	06/98
Into the Void	Rundenstrategie	Playmates Interactive	43	06/97
Jurassic War	Echtzeitstrategie	CDV	44	10/97
Mad News	Wirtschaftssimulation	Ikarion	84	04/94
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	LemonLabs	41	01/99
Master Mind	Denkspiel	Hasbro Interactive	22	06/98
MenofWar	Strategie	TopWare Interactive	31	06/98
Microsoft Entertainment Pack	Denkspiel	Microsoft	22	09/97
Mind Grid	Denkspiel	TopWare	31	06/97
Mission Superi.Q.	Denkspiel	CAPS	12	02/96
Moving Puzzle	Denkspiel	Ravensburger Interactive	49	01/98
NetSkat	Kartenspiel	CDV	40	03/98
Offensive	Echtzeitstrategie	ElectronicArts	44	08/96
Oldtimer	Wirtschaftssimulation	Max Design	85	03/95
Operational ArtofWar	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
PanicSoldier	Echtzeitstrategie	CDV	25	10/97
Police Quest – SWAT 2	Echtzeit-Taktik	Havas Interactive	48	09/98
Quirks	Denkspiel	MicroProse	59	01/96
Red Ghost	Strategie	Maelstrom	42	04/96
SevenYearsWar	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
Sim Farm	Aufbaustrategie	Maxis	74	01/94
Soldiers atWar	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
Spunky	Denkspiel	BMS Modern Games	48	04/98
Stammtisch-Skat	Kartenspiel	ARi games	19	06/99
TennisManager	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	22	06/98
TerraInc.	Strategie	Blackstar Multimedia	45	11/97
The Complete Carriers atWar	Wirtschaftssimulation	Strategic Studies Group	45	06/96
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
Tracer	Denkspiel	7th Level	19	09/96
Tribal Rage	Echtzeitstrategie	Talonsoft	27	09/98
Wall Street Trader 98 – Börsenfieber	Wirtschaftssimulation	Virgin	20	07/98
War Diary	Echtzeitstrategie	CDV	22	04/97
Waterworld	Echtzeitstrategie	Interplay	32	10/97
Willi Lemkes Fußball Manager	Fußballmanager	VirginInteractive	32	02/96
WinzerDeluxe	Wirtschaftssimulation	Starbyte	47	03/97
Zeus	Rundenstrategie	Blackstar Multimedia	18	10/98

SIMULATION

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Oberklasse				
Comanche 3	Hubschrauber-Action	NovaLogic	92	05/97
ComancheGold	Hubschrauber-Action	NovaLogic	92	07/98
M1 TankPlatoon 2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MiG Alley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
Red Baron 2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Total AirWar	Flugsimulation	Digital ImageDesign	87	11/98
Gehobene Mittelklasse				
Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
DasHexagon Kartell	U-Boot-Simulation	Ascaron	91	01/97
EF 2000 Tactcom	Flugsimulation	Digital imageDesign	84	02/97
European AirWar	Flugsimulation	Microprose	70	01/99
F-16 Aggressor	Flugsimulation	Virgin Interactive	70	05/99
F-16 Multirole Fighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22Air Dominance Fighter	Flugsimulation	Digital image Design	87	01/98
F-22 Lightning 3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 Red Sea Operations (Z)	Flugsimulation	Digital Image Design	72	08/98
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
FlightSimulator 98	Zivile Flugsimulation	Microsoft	72	12/97
Fly!	Zivile Flugsimulation	Terminal Reality/g.od.	70	09/99
Flying Corps Gold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
Jane's F-15	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	82	06/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Eidos Interactive	86	11/97
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	79	01/98
GMiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace - Konflikt über Korea	Flugsimulation	Virgin interactive	72	01/98
Tom Clancy SSN	U-Boot-Simulation	Virgin Interactive	81	05/97
Mittelklasse				
Advanced Tactical Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	84	06/96
AH-64D Longbow	Hubschraubersimulation	Jane'sCombatSimulations	84	07/96
AHx-1	Hubschraubersimulation	GT Interactive	72	12/97
AirWarrior 2	Flugsimulation	Interactive Magic	81	05/97
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	Razorworks	65	02/99
Comanche: Operation White Lightning	Action-Flugsimulation	Novalogic	92	02/93
Command - Aces of the Deep	U-Boot-Simulation	Dynamix	85	01/96
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Empire Interactive	72	10/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	Digital Integration	72	10/97
F-22: Lightning 2	Flugsimulation	NovaLogic	70	12/96
FastAttack	U-Boot-Simulation	Dynamix	82	05/96
Flashpoint Korea(Z)	Hubschraubersimulation	Jane's CombatSimulations	84	01/97
Flight Unlimited	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	88	07/95
Flight Unlimited 2	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	66	03/98
Flying Corps	Flugsimulation	Rowan	82	03/97
Hind	Hubschraubersimulation	Digital Integration	80	09/96
iF/A-18 E	Flugsimulation	Interactive Magic	62	11/98
IsraeliAir Force	Flugsimulation	ElectronicArts	68	11/98
Jetfighter 3	Flugsimulation	Mission Studios	76	02/97
MS Flight Simulator für Windows 95	Zivile Flugsimulation	Microsoft	77	01/97
NatoFighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	01/97
Panzer Commander	Panzersimulation	SSI	69	07/98
Silent Hunter	U-Boot-Simulation	SSI	79	06/96
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	SSI	79	01/98
Silent Thunder: The Revenge	Flugsimulation	Dynamix	82	04/96
SimCopter	Hubschraubersimulation	Maxis	71	02/97
Spearhead	Infanteriesimulation	Interactive Magic	63	11/98
TeamApache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
TFX: EF2000	Flugsimulation	DigitalImage Design	88	01/96
Top Gun: Fire at Will!	Flugsimulation	MicroProse	85	04/96
Top Gun: Hornet's Nest	Flugsimulation	MicroProse	62	03/99
US NavyFighters97	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	70	01/97
USNavy FightersGold	Flugsimulation	Jane'sCombatSimulations	70	01/96
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane'sCombatSimulations	66	02/99

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Unterklasse				
688(I) HunterKiller	U-Boot-Simulation	Electronic Arts	60	09/97
A-10 Cuba!	Flugsimulation	Activison	28	02/97
Apache Longbow	Flugsimulation	Interactive Magic	80	10/95
Apollo 18	Mondlandesimulation	Project2	9	11/98
FighterDuel	Flugsimulation	PhilipsMedia	51	02/96
FighterSquadron	Flugsimulation	Activision	55	04/99
Flight	Zivile Flugsimulation	Havas Interactive	27	08/96
iM1A2 Abrams	Panzersimulation	Interactive Magic	32	06/97
Lion	Tiersimulation	Sanctuary Woods	64	03/96
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	SSI	41	05/99
Pro Pilot	Zivile Flugsimulation	Dynamix	58	09/98
ProPilot99	Zivile Flugsimulation	Dynamix	52	02/99
Star Trek: Starship Creator	Raumschiff-Baukasten	Simon& Schuster Interactive	27	05/99
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	GT Interactive	52	04/98
SU-27 Flanker	Flugsimulation	SSI	30	01/96
SU-27 Flanker 2.0	Flugsimulation	SSI	38	07/96
T.F.X.	Flugsimulation	Digital Image Design	95	12/93

HARDWARE

Die Referenzprodukte auf einen Blick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete Produkte werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

Hersteller	Produkt	Ausgabe	Info-Telefon	Preis ca.	Wertung
17-Zoll-Monitore					
Eizo	FlexScan F57	4/99	02153-733400	DM 1.120,-	Award 87%
ViewSonic	PT775	4/99	0800-1717430	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	4/99	01805-228144	DM 759,-	81%
Elsa	Ecomo Office	4/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster710s	4/99	0180-5121213	DM 599,-	74%
19-Zoll-Monitore					
Samsung	SyncMaster 900p	4/99	0180-5121213	DM 999,-	Award 82%
Iiyama	Vision Master450	3/98	089-90005033	DM 900,-	Award 81%
Eizo	FlexScan67	3/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	4/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
WortmannTerra	Magic 1996 F	4/99	05744-944144	DM 980,-	72%
Soundkarten					
CreativeLabs	Sound Blaster Live! Value	1/99	089-9579081	DM 149,-	Award 91%
TerraTec	XLerate Pro	9/99	02157-81790	DM 179,-	84%
VideoLogic	Sonic Vortex2	9/99	06103-934714	DM 159,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	1/99	08151-266330	DM 149,-	83%
TerraTec	SoundSystem DMX	9/99	02157-81790	DM 279,-	80%
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	DM 139,-	Award 79%
Yamaha	WaveForce 192XG	2/99	04101-303-0	DM 169,-	73%
2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)					
Asus	AGP V-3800 Ultra Deluxe	9/99	02102-499712	DM 520,-	Award 91%
Diamond	Viper V770 Ultra	7/99	08151-266330	DM 459,-	Award 90%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	10/99	0180-5177617	DM 569,-	Award 90%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	8/99	0211-338000	DM 479,-	89%
Creative Labs	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	8/99	089-9579081	DM 399,-	89%
Matrox	Millennium G400 MAX	9/99	089-614474-0	DM 499,-	89%
3dfx	Voodoo3 3000	6/99	0180-5177617	DM 329,-	88%
Matrox	Millennium G400 32 MB	8/99	089-614474-0	DM 399,-	87%
Elsa	ErazorIII	6/99	0241-6065112	DM 399,-	87%
Guillemot	MaxiGamer Xentor	7/99	0211-338000	DM 280.-	83%
3dfx	Voodoo3 2000	8/99	0180-5177617	DM 229,-	82%
ATI	Rage Fury 32MB TV-Out	6/99	089-66515-0	DM 299,-	80%
Elsa	Erazor II	2/99	0241-6065112	DM 199,-	78%
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	DM 180,-	77%
Diamond	Stealth III S540	7/99	08151-266330	DM 249,-	73%
CreativeLabs	3D Blaster Savage4	7/99	089-9579081	DM 249,-	72%
Elsa	Winner II 16 MB	7/99	0241-6065112	DM 199,-	73%
Joysticks ohne Force Feedback					
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	DM 119,-	Award 88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	DM 129,-	Award 86%
ACTLabs	Eaglemax	4/98	0541-122065	DM 89,-	Award 81%
Thrustmaster	TopGun Platinum	3/99	02732-791845	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick2000	Neu	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	02732-791845	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	Neu	069-92032165	DM99,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	Neu	01805-326283	DM 69,-	73%
Joysticks mit Force Feedback					
Microsoft	SWForce Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 239,-	Award 86%
Logitech	WingMan Force	1/99	069-92032165	DM 199,-	Award 86%
Gamepads					
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	Award 82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
Gravis	GamePadPro	2/98	0541-122065	DM 49,-	Award 80%
Microsoft	SWGamepad	2/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Creative Labs	GamePad Cobra	Neu	089-9579081	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	Neu	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	Neu	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	DM 89,-	74%
Saitek	X6-33M	3/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	FusionGamepad	Neu	02732-791845	DM 49,-	72%
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	DM 49,-	71%
Lenkradsysteme ohne Force Feedback					
Thrustmaster	Formula Pro	2/98	02732-791845	DM 229,-	Award 85%
Thrustmaster	FormulaSuperSport	Neu	02732-791845	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	Neu	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	FormulaSprint	Neu	02732-791845	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	01805-326283	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	MonteCarlo	Neu	01805-326283	DM 99,-	71%
Lenkradsysteme mit Force Feedback					
Microsoft	SWFF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	Award 89%
Thrustmaster	Formula ForceGT	2/99	02732-791845	DM 349,-	Award 88%
Saitek	R4 ForceWheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	2/99	069-92032165	DM 299,-	83%
InterAct	V4 FF Racing Wheel	3/99	04287-125113	DM 249,-	76%

POST SCRIPT

Was den leidenschaftlichen Computerspieler am meisten freut, sind Spiele mit einer stimmungsvollen Sounduntermalung. Natürlich kommt das besonders gut, wenn Lautstärke und Klang die Ereignisse auf dem Monitor gar trefflich unterstützen. Aus meiner Soundkarte verlaufen kinderarmdicke Kabel zu einem Verstärker. Leider erfreut solch ein Spektakel nicht immer die Nachbarn, welche sich nicht nur durch unrhythmisches Klopfen, sondern gelegentlich auch durch Ärger seitens des Vermieters bemerkbar machen. Ärger wird als störend empfunden und muß nicht sein! Wenn die lieben Nachbarn beschäftigt sind, haben sie andere Sorgen als die lächerlichen 140 db aus meinem Verstärker (Sony – die Geißel der Reihenhäuser). Beschäftige sie – und Du kannst in Ruhe spielen! Aufgrund der verbreiteten Ratten-Phobie sind die niedlichen Pelztierchen mit den entzückend nackten Schwänzchen die ideale GSG 9 eines jeden Mieters. Die pelzigen Freunde können problemlos und preiswert erworben werden und, an der richtigen Stelle zum Einsatz gebracht, sorgen sie für mehr Zündstoff als die glühenden Kabel Deines Verstärkers. Wer vor dieser Methode zurückschreckt, sollte sich eine Möglichkeit mit Katzenpfoten überlegen. Schon wenige Tropfen Baldrian versetzt die Schnurrer in wahre Liebesräusche. Entleere unter dem Schlafzimmerfenster Deiner werten Nachbarschaft ein kleines Fläschen Baldrian (sicherheitshalber eine große Flasche kaufen und eine lange Spur durch die Stadt bis vor das Fenster legen, damit auch wirklich viele dieser Mäusefresser erscheinen), und schon bald stellt sich ein Pussy-Orchester ein, gegen das die Posaunen von Jericho ein mildes Säuseln sind – von dem Krach aus Deinen Boxen redet keiner mehr! Liebe Kinder: Der Onkel hat hier natürlich nur einen Scherz gemacht. Das würde niemals so funktionieren!
Weitere praktische Haushaltstips auf Anfrage.

Rainer Rosshirt

VORSCHLAG

Guten Tag,
ich habe einige Verbesserungsvorschläge zu Ihrer PC Games. In den Reviews sollte in der Nähe des Wertungskastens auch noch ein Foto von der Verpackung des Spiels abgebildet werden, da sonst ein gezielter Kauf erschwert wird, denn meist gibt es sehr viele „Neuheiten". Wenn das Layout der Packung noch nicht feststeht, würde ich eine graue Verpackung mit Fragezeichen empfehlen. Das war´s schon.....sonst gefällt mir Ihr Magazin sehr gut. Ich würde mich über eine Antwort sehr freuen ...
Mit freundlichen Grüßen:

Jens M.

Dein Vorschlag klingt auf den ersten Blick gut. Leider nur auf den ersten. In der Praxis würden dann nur graue Verpackungen unsere Seiten verunzieren. Da wir die Spiele zu einem sehr frühen Zeitpunkt testen müssen (unsere Leser wollen rechtzeitig vorher informiert werden), sind so gut wie nie die Verpackungen schon fertig, von Handbüchern ganz zu schweigen. Oft ist es auch so, daß für Deutschland eine eigene Schachtel entworfen wird und das Original da wenig hilfreich wäre. Ich fürchte, Du wirst beim Spielekauf weiterhin auf den Titel achten müssen.

VORSTELLUNG

Hallo Raaaaiiner!
Na, wie geht's meinem gequälten Lieblinxbriefkastenonkel? Um Dir das Kürzen zu ersparen, lasse ich das Schleimen und irgendwelche sonstigen Blödeleien jetzt weg. Weshalb ich Dir schreibe; Mich regt es auf, daß sich alle Leute über Microsoft beklagen müssen? Linux „kann" die Zukunft sein, ich hätte nichts dagegen, aber mal im Ernst: Gäbe es mehr Betriebssysteme wie Windows (ja ja, ist ja eigentlich kein „Richtiges"), dann würde das völlig neue Probleme aufwerfen. Als Beispiel: „Haste schon Tomb Raider X gespielt ?" - „Nee, Du weißt doch, ich hab BeOS, und da läuft das nicht. Aber hast du schon das neue Schreibprogramm von Lotus ?" - „Nein, das läuft doch auf meinem OS/5 Beam nicht." So ungefähr dürfte es aussehen. Alles wäre so ungefähr mit allem inkompatibel, und alle würden sich dann aufregen, daß es so lange dauert, die Spiele für alle Systeme umzusetzen, bzw. wieso wieder andere OS-User im Vorteil sind. Schöne Sche****! Also, mir gefällt es echt besser, wenn ich ein OS habe (ja, Windows hat mehr als einen Bug, und ich hatte auch schon oft genug sinnlose Systemabstürze), auf dem wenigstens fast alles ohne große Probleme läuft. Microsoft ist weder fehlerfrei, noch sind alle Programme super, noch finde ich die (viel zu hohen) Preise in Ordnung, aber ich mag EIN Betriebssystem. Wenn irgendwann Linux so benutzerfreundlich (es kommt dem im Moment sehr nahe, habe selber Linux 6.1 installiert) ist wie Windows, und es auch so leicht konfigurierbar ist (kommt dem NICHT sehr nahe), dann werde ich auch zu Microsoft „ciao" sagen. Aber bis dahin stehe ich zu Windows, auch wenn mich wohl 70% aller Computeruser dafür hassen werden. Würde mich freuen, wenn Du den Brief abdrucken lassen könntest, damit diese ewige Diskussion über die BPjS und so weiter endlich mal aufhört und ein etwas neueres (so neu ist es nicht, ich weiß) Thema angeschnitten wird.
Mit freundlichen Grüßen

Ronald Vilbrandt, Großenheidorn

Ich gebe Dir ohne Wenn und Aber recht. Erst Windows macht es „Otto Normalverbaucher" möglich, mit dem PC umzugehen, weil das Konfigurieren der Soft- und Hardware inzwischen auch von Laien zu bewerkstelligen ist. Die Industrie freut sich, weil sie nun an viel mehr Personen PCs verkaufen kann, und wir freuen uns, weil dadurch die Preise für unser Lieblingsspielzeug unterhalb der Schmerzgrenze liegen. Mit Schaudern denke ich noch an die Zeiten, als ich für einen PC mit Grünmonitor, zwei Laufwerken (keine Festplatte!) und gewaltigen 1 MB Speicher stolze 1.900 deutsche Mark abdrücken mußte. Wenn ich mir nun weiter überlege, welche Rechenleistung ich heute für dasselbe Geld bekomme, kullern Freudentränen aus meinen Knopfäuglein. Und das ist auch nicht zuletzt das Verdienst von Herrn Gates, der so einen Massenmarkt erst möglich gemacht hat.

DUFTIG

Hi Rainer.
Die AXE VOODOO-Werbung in meiner PCG duftet nicht mehr! (Oder ist jetzt meine Nase taub?) Gibt es bald neue Duft-Werbung oder kriege ich Ersatz?

CU, Mic

Leider sind die Zeiten vorbei, in denen man immer einen frisch duftenden Wäschekorb hatte, indem man nur die PC Games darin lagerte. Das Frischeerlebniß der PC Games stieß leider nicht überall auf offene Nasen und ist in der Beliebtheitsskala abgestunken. Ich fürchte, Du wirst Dir künftig ein Deo kaufen müssen, statt einfach nur die Games unter Deine Achseln zu reiben.

SCHWARZE GEDANKEN

Erst war es die Musik, Filme waren es schon lange, und jetzt nach langer Zeit sind es auch die Computerspiele: ein großer Markt! Wie ein geheimnisvolles Geisterwort surrt dieser Begriff durch die von Geld vernebelten Köpfe grauer Schlipsträger, die Musik allenfalls von der Erkennungsmelodie ihres Handys und Computerspiele vom Weihnachtseinkauf für den Sohnemann her kennen. Aber ein großer Markt bedeutet viel Geld! Wie kommt man an viel Geld? Indem viele Leute Dein Produkt kaufen! Wie bringst Du viele Leute dazu, Dein Produkt zu kaufen? Man redet Ihnen ein, daß sie es unbedingt brauchen, daß sie „hip" und „trendy" sind, wenn sie es haben und zur großen, breiten Masse zufriedener Kunden gehören

HOTLINES

Acclaim	www.acclaim.de	089-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}-19^{00}
Activision	www.activision.de	01805-22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen)
Art Department	www.artdepartment.de	0234-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ascaron	www.ascaron.de	05241-96 66 90	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	www.attic.de	07431-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
Blue Byte	www.bluebyte.de	0208-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
Cendant Software	www.cendantsoft.de	06103-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Cryo	www.cryo-interactive.com	05241-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
Disney Interactive	www.disney.de	069-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}, So 14^{00}-19^{00}
Egmont Interactive	www.egmont.de	01805-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
Eidos Interactive	www.eidos.de	01805-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	www.ea.com	0190-57 23 33 (1)	24 Stunden am Tag
Empire	www.kochmedia.com	089- 85 79 51 38	9^{00}- 13^{00} Uhr
Greenwood	www.greenwood.de	0234-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	www.gtinteractive.com	01805-25 43 91	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Hasbro	www.hasbro.com	01805-20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion	www.ikarion.de	0241-4 70 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Infogrames	www.infogrames.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Innonics	www.innonics.de	0511-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Interactive Magic	www.imagicgames.de	01805-22 11 26	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}, Sa, Sa 14^{00}-17^{00}
Konami	www.konami.com	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Magic Bytes	www.magic-bytes.de	05241-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Mattel	www.mattelmedia.com	069-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}- 21^{00}
Max Design		0043-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
MicroProse	www.microprose.de	01805-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Microsoft	www.microsoft.com/germany/support	0180-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Mindscape	www.mindscape.com	0208-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Navigo	www.navigo.de	089-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
NEO	www.neo.at	0043-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	www.psygnosis.com	01805-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}-20^{00}
Ravensburger	www.ravensburger.de	0751-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	www.sega.de	040-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	www.software2000.de	0190-57 20 00	Mo-Do 14^{00}-19^{00}, Fr 10^{00}-14^{00}
Sunflowers	www.sunflowers.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}- 19^{00}
Take 2	www.take2.de	0180-5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
THQ	www.thq.de	02131-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
TLC Tewi	www.learningco.com	089-14 82 71 13	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
TopWare	www.topware.de	0621-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Ubi Soft	www.ubisoft.de	0211-3 38 00 30	werktags 9^{00}-16^{00}
Virgin	www.virgininteractive.de	040-89703333	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

werden. „Großer Markt" bedeutet aber auch, daß alles, was nicht von dieser tumben, breiten Masse in mindestens sechsstelligen Mengen gekauft wird, unrentabel und daher es nicht wert ist, produziert zu werden. So fristen Adventurespiele schon längst ein vereinsamtes Dasein in den Jazzkellern der Spielebranche, während 3D-Shooter und Echtzeitstrategie mit großen Fernsehauftritten und „Musik zum Spiel"-Videoclips dem Schlipsträger die dollarförmigen Tränen in die Augen treiben. Sicher gibt es bald nicht nur einen SAT1-"Hittip", sondern auch einen SAT1-"Spieletip der Woche", um dem gelangweilten Großkonsumenten das Denken auch in diesem Bereich gänzlich abzunehmen und ihn in Scharen auf Spiele warten zu lassen, die zwar in keinster Weise etwas Neues zu bieten haben, deren Name aber inzwischen selbst die verschüchterte Oma schon irgendwoher kennt, da auch sie ständig Werbung zu diesem „Komma änt Konker" gesehen hat. Innovative Ideen? Um Himmels willen – dafür zahlt doch keiner - am Ende müßte der Käufer anfangen zu denken. Und dann kauft er plötzlich auch nicht mehr brav *Tomb Raider 153* und die BRAVO-Hits 2000, und rennt nicht mehr, wie es sich gehört, in den neuen US-Actionknaller, sondern bildet sich am Ende sogar so etwas wie eine eigene Meinung, kommt vielleicht auf die Idee, daß es jenseits stupiden Mitgrölpops auch noch Musik gibt, und daß es einmal Spiele gab, die gut waren, weil sie wußten, eine fesselnde Idee toll umzusetzen und nicht, weil auf VIVA ein buntes Musikvideo dazu läuft. Aber hey, das wollen wir unserem Freund, dem Schlipsträger, doch nicht antun, oder? Kunst ist schon lange tot, Musik schon lange aufs Wiederholen bekannter Jingles degradiert, Filme längst jeder Handlung beraubt, da diese die tollen Effekte stören würde – und jetzt endlich darf auch beim Umgang mit Computerspielen das Hirn auf STAND BY geschaltet werden. Gute Nacht – und frohes Dahinvegetieren!

Marcus Straßer

Dein Vergleich zwischen Computerspiele und Musik ist gar nicht verkehrt. Da die Ansprüche des Marktes immerzu gestiegen sind, kostet eine Produktion eines Titels inzwischen auch echt Kapital. Mit Kleingeld ist heute nichts mehr zu gewinnen. Wenn nennenswert Aktiva investiert werden, muß dieses Geld natürlich auch möglichst schnell wieder eingenommen werden, und das funktioniert nun einmal am besten, indem man sich am sogenannten Mainstream orientiert. Und schon sind wir so weit, daß in beiden Branchen Einheitsbrei serviert wird, wie Du sehr richtig erkannt hast. Niemand wird die Zukunft seiner Firma auf ein wackeliges, finanzielles Podest stellen, indem er einen Titel produziert, der vielleicht nicht vom Markt angenommen wird. Dann doch lieber Tomb Raider 99. Dein Problem sehe ich trotzdem nicht. Wenn mir der Mainstream in der Musikbranche nicht zusagen sollte, finde ich doch trotzdem immer Produkte, die mein Wohlgefallen finden. Und wenn mein Geschmack weit abdriftet, habe ich bei Musik immer noch die Möglichkeit der kleinen, unabhängigen Labels. Bei Computerspielen darf ich dann auch nicht vor Shareware zurückschrecken. Insofern lustwandelst Du auch auf dem Holzweg, wenn Du meinst, daß der Markt nichts Neues mehr zu bieten hat. Du mußt nur etwas mehr Deine tieftraurigen Äuglein öffnen!

GEWALT

Servus Rainer,
also Euer Magazin – ich weiß nicht, ob ich es vor mir selbst verantworten kann, noch länger das Abo zu beziehen. Kommt doch neulich mein Freund vorbei und meint, daß in seiner PC Games auf der Seite 63 bei der Werbung von *Abomination* so ein komischer roter Fleck sei. Er meinte, da sei irgendein Mißgeschick beim Druck geschehen, weil sich der rote Fleck auch in meiner PC Games befand.
Dann kam mir die Erleuchtung. Das soll Blut darstellen. Mein Freund sah die Sache eher gelassen und meinte, das sei nicht möglich, da es Blut nur in den Farben schwarz, lila und grün gebe.
Ich dagegen war total geschockt

SO ERREICHEN SIE UNS

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax:
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.)
Stellvertreterin des Chefredakteurs:
Petra Maueröder
Berater der Chefredaktion:
Oliver Menne
Redaktion Deutschland:
Jürgen Melzer, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann
Redaktion Cover-CD-ROM:
Jürgen Melzer
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger
Redaktionsassistenz:
Marcus Esposito
Freie Mitarbeiter:
Derek dela Fuente (England), Andreas Lober
Lektorat:
Michael Ploog, Margit Koch, Birgit Bauer
Bildredaktion:
Albert Kraus
Layout:
Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Sabine Klier, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Gisela Tröger

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: carudolph@computec.de
Web: http://www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung	**(-Telefon)**
Wolfgang Menne	(-144)
Jens Klüver	(-348)
Online-Werbeflächen	
Susanne Szameitat	(-142)
Anzeigendisposition	
Andreas Klopfer	(-140)
Anzeigenassistenz	
Ina Schubert	(-346)
Anzeigenmarketing	
Monika Fleenor	(-345)
Assistenz der Anzeigenleitung	
Claudia Rudolph	(-143)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)	
Thorsten Szameitat	(-141)

VERLAG

COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeleitung:
Martin Reimann, Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeannette Haag
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-)
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

	PC Games CD	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 1999 284.951 Exemplare

von dieser unzensierten Darstellung von Schmerz und Leid, und nachdem ich den Makel mit einem schwarzen Lackstift aus meiner Zeitschrift getilgt hatte, erkannte auch mein Freund, daß es sich um Blut handeln mußte, war geschockt von dieser Brutalität und riß die Seite aus seiner PC Games heraus. Wie könnt Ihr so etwas nur abdrucken. Meiner Meinung nach müßten auch Zeitschriften mit einer USK-Wertung versehen werden, damit solch explizite Gewaltdarstellung nicht in die Hände von Kindern gerät. Nachdem ich diesen Schock endlich nach langer psychiatrischer Behandlung überwunden hatte, wollte ich mir die PC Games zur seelischen Entspannung in Ruhe fertig durchschauen (besagte Seite 63 wurde natürlich zwischenzeitlich auf ärztliches Anraten hin entfernt).
Doch dann, der nächste Schock: Ich schaue mir gerade die PC Games Hall of Fame auf der Seite 244 an, da entdecke ich etwas Ungeheuerliches: die Abbildung der Schachtel von *Half-Life*. Das ist ja noch nicht so schlimm, aber nachdem ich meine Lupe zur Hand genommen hatte, bestätigten mir meine Augen den schrecklichen Verdacht, den ich hegte. Auf der Abbildung prangte doch tatsächlich der Schriftzug „US-Version". Unfaßbar: Es ist schon beinahe erschreckend, wie fahrlässig Ihr da gehandelt habt. Wenn nun ein Kind diese Abbildung sieht, die Konsequenzen wären nicht auszudenken. Wie anfangs erwähnt, habe ich in Betracht gezogen, die Zeitschrift abzubestellen. Es würde mir eine zu große Verantwortung obliegen, wenn sich eine Zeitung, die sich mit solch brutalen Illustrationen schmückt, in meinem Haus befände. Aber da mir mein Psychiater zu weiterer Lektüre Eures Heftes und zu vielen weiteren Besuchen in seiner Praxis geraten hat, bin ich auf ärztlichen Rat hin wieder von einer Abbestellung des Abonnements abgekommen. Ich hoffe nur, ich habe richtig gehandelt.
Mit freundlichen Grüßen und der Hoffnung auf ein baldiges Genesen von der von Euch verursachten zerebralen Dementia.

Rainbird

Lieber Herr Rainbird,
Sie taten gut daran, die Pflege Ihres Gemütszustands einem Fachmann zu überlassen. Sprechen Sie ihn doch bitte auf die Behandlung „freudscher Fehlleistungen" an, die bei Ihnen leider in gefährlicher Intensität vorliegen. Aber die moderne Chemie bietet heutzutage auch Ihnen viele, bunte Möglichkeiten, mit diesem Manko zu leben. Besagter roter Fleck ist natürlich kein Blut (war hier der Wunsch der Vater des Gedanken?), sondern eine Sauerei, für die unser Layouter zur Verantwortung gezogen wurde. Himbeergelee hat nun wirklich nichts in einem Heft wie dem unseren verloren. Als Sie die Verpackung besagten Spieles mit der Lupe untersuchten, hätten Sie besser eine stärkere nehmen sollen. Sie erkannten nur die Großbuchstaben. Die Kleinen entgingen leider Ihrer geschätzten Aufmerksamkeit. US – wie kommen Sie darauf, daß dies ein Hinweis auf die (mir zittern schon die Hände bei der Vorstellung) böse, amerikanische Version sein sollte? Natürlich handelt es sich hierbei um „Unbedenkliche Software". So gerne ich mich mit Ihnen unterhalte: Ich muß jetzt leider los, mir mein Glücksbärchi-Magazin kaufen.

&MEINUNGEN FRAGEN

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

Terminkalender

Jeden Monat bei PC Games: die aktuelle Releaseliste mit den offiziellen Veröffentlichungsdaten der größten Spiele-Hits. Wer sich genauer informieren möchte, findet in den angegebenen Ausgaben ausführliche Preview-Berichte.

Titel	Kurzbeschreibung	Vertrieb	Entwickler	Previews in Ausgabe	Termin
Anstoss 3	Wirtschaftssimulation	Infogrames	Ascaron	7/99 8/99	November 99
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Koch Media	Davilex	9/99 10/99	Oktober 99
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	Lionhead	08/98 11/98 2/99	1. Quartal 2000
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Eidos Interactive	Pyro Studios		2. Quartal 2000
Dark Project: Der Meisterdieb 2	Action-Adventure	Eidos Interactive	Looking Glass	7/99	1. Quartal 2000
Death Valley	Echtzeittaktik	Blackstar Multimedia	Spellbound Software	7/99	1. Quartal 2000
Der Verkehrsgigant	Aufbaustrategie	Infogrames	Jo Wood	6/99	November 99
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	Blizzard	8/99	November 99
Earth 2150	3D-Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	TopWare Interactive	11/98 6/99 10/99	September 99
FIFA 2000	Fußballsimulation	Electronic Arts	EA Sports	7/99	4. Quartal 99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	Electronic Arts	Squaresoft	7/99 8/99	4. Quartal 99
Force Commander	Echtzeitstrategie	THQ	LucasArts	6/98 8/99	November 99
Freelancer	Weltraum-Action	Microsoft	Digital Anvil		4. Quartal 99
Giants	3D-Action	Virgin/Interplay	Interplay	8/98 4/99	2. Quartal 2000
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	Hasbro Interactive	MicroProse		4. Quartal 99
Ground Control	3D-Echtzeitstrategie	Havas Interavtive	Massive Entertainment		3. Quartal 2000
GTA 2	Action	Take 2	DMA Design	8/99	Oktober 99
Half-Life 2	3D-Action	Havas Interactive	Valve	7/99	4. Quartal 99
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Havas Interactive	Valve	7/99	November 99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Adventure	THQ	LucasArts	8/99	November 99
Legacy of Kain: Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	6/99	August 99
LMK	Rollenspiel	Infogrames	Attic	8/98	4. Quartal 99
NBA 2000	Basketball-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	7/99	4. Quartal 99
Pharao	Aufbaustrategie	Havas Interactive	Impressions	7/99 9/99	November 99
Quake 3 Arena	3D-Action	Activision	Activision		4. Quartal 99
Star Wars Episode I: Obi Wan	3D-Action	THQ	LucasArts		1. Quartal 2000
The Sims	Aufbaustrategie	Electronic Arts	Maxis	7/99	Oktober 99
Tomb Raider 4	Action-Adventure	Eidos Interactive	Core Design	9/99	November 99
Ultima 9: Ascension	Rollenspiel	Electronic Arts	Origin	4/98 6/98 3/99	November 99
Unreal Tournament	3D-Action	GT Interactive	Legend	3/99	1. Quartal 2000
Wheel of Time	Action-Adventure	GT Interactive	Legend	7/99	Oktober 99
1937: Spirit of Speed	Rennsimulation	MicroProse	MicroProse		Oktober 99
Age of Wonders	Strategie	Take 2	Epic MegaGames	6/99	November 99
Battlezone 2	Action-Strategie	Activision	Activision	10/99	Oktober 99
Blade	Action-Adventure	Gremlin Int.	Rebel Act Studios	9/99	1. Quartal 2000
Bundesliga 2000 – Der Fußball Manager	Fußballmanager	Electronic Arts	EA Sports		Oktober 99
Civilization 2: Test of Time	Strategie	Hasbro Interactive	MicroProse		September 99
Daikatana	3D-Action	Eidos Interactive	ION Storm	7/98 4/99	Dezember 99
Dark Reign 2	Echtzeitstrategie	Activision	Activision	7/99 10/99	Dezember 99
Darkstone	Rollenspiel	Electronic Arts	Delphine	9/98	September 99
Deep Fighter	Action-Adventure	Ubi Soft	Criterion Studios		1. Quartal 2000
Der Clou 2	Strategie	THQ	Neo		März 2000
Enemy Engaged: Comanche Hokum	Flugsimulation	Empire Interactive	Empire Interactive		4. Quartal 99
Extreme Biker	Motorrad-Simulation	Havas Interavtive	Deibus Studios		Oktober 99
Flight Unlimited 3	Flugsimulation	Eidos Interactive	Looking Glass		Oktober 99
Freespace 2	Weltraum-Action	Virgin/Interplay	Interplay		Oktober 99
Gabriel Knight 3	Adventure	Havas Interavtive	Sierra Studios		Oktober 99
Gorky 17	Rollenspiel	TopWare Interactive	TopWare Interactive	9/99	Dezember 99
GP 500	Motorrad-Simulation	Hasbro Interactive	MicroProse		Oktober 99
Grand Prix World	Wirtschaftssimulation	Hasbro Interactive	MicroProse		3. Quartal 99
Interstate '82	Action-Rennspiel	Activision	Activision	10/99	November 99
Klingon Academy	Weltraum-Action	Virgin/Interplay	Interplay		Oktober 99
Max Payne	3D-Action	Take 2	Remedy Entertainment	8/98 11/98	2. Quartal 2000
MDK 2	Action/Adventure	Virgin/Interplay	Bioware		1. Quartal 2000
Mercedes Benz Truck Racing	Renn-Simulation	THQ	Synetic		2. Quartal 2000
Messiah	3D-Action	Virgin/Interplay	Shiny Entertainment	7/98	Dezember 99
Metal Fatigue	Echtzeitstrategie	GT Interactive	Psygnosis	12/98 4/99	1. Quartal 2000
Microsoft International Fußball 2000	Fußballsimulation	Microsoft	Rage	9/99	Oktober 99
Motor Racing	Rennsimulation	Empire Interactive	Empire Interactive		4. Quartal 99
Nascar 3	Rennsimulation	Havas Interavtive	Papyrus		September 99
No Fear Downhill Mountain Biking	Mountainbike-Rennspiel	Codemasters	Codemasters	7/99	4. Quartal 99
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	Take 2	1/99	Oktober 99
Omikron	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive		Oktober 99
Planescape: Torment	Rollenspiel	Virgin/Interplay	Interplay	11/98 9/99	Dezember 99
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	TLC	8/99 9/99	Oktober 99
Pro Pinball – Fantastic Journey	Flipper-Simulation	Empire Interactive	Empire Interactive		4. Quartal 99
Rally Championship 99	Rennspiel	Ubi Soft	Ubi Soft	6/99	September 99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Ubi Soft		3. Quartal 99
Revenant	3D Action RPG	Eidos Interactive	Cinematix	10/99	Oktober 99
Risiko II	Strategie	MicroProse	MicroProse		November 99
Saboteur	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive		Oktober 99
Septerra Core	Rollenspiel	Topware Interactive	TopWare Interactive		November 99
Seven Kingdoms II	Strategie	Ubi Soft	Interactive Magic		September 99
Shadow Company	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	Interactive Magic	11/98	September 99
Simon the Sorcerer 3D	Adventure	MicroProse	HI Family		November 99
Spec Ops 2	Action-Strategie	Take 2	Take 2		Dezember 99
Spirit of Speed	Rennsimulation	Hasbro Interactive	MicroProse		4. Quartal 99
Star Trek: Klingon Academy	Action	Virgin/Interplay	Interplay		November 99
Star Trek Armada	Echtzeitstrategie	Activision	Activision		1. Quartal 2000
Star Trek Voyager – Elite Guard	3D-Action	Activision	Activision	7/99 9/99	2. Quartal 2000
Star Trek: Der Aufstand	3D-Action	Activision	Activision		November 99
Star Trek: New Worlds	Strategie	Virgin/Interplay	Interplay		November 99
Superbikes 2	Sportsimulation	Electronic Arts	EA Sports	7/99	Oktober 99
TA: Kingdoms: Expansion Pack	Echtzeitstrategie	GT Interactive	Cavedog		November 99
Tonic Touble	Jump&Run	Ubi Soft	Ubi Soft	6/99	Oktober 99
TrickStyle	Rennspiel	Acclaim	Acclaim		Oktober 99
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive	2/99	Dezember 99
Vampire	Rollenspiel	Activision	Activision	4/99 7/99 10/99	1. Quartal 2000
X-COM Alliance	3D-Action	Hasbro Interactive	MicroProse		4. Quartal 99

Schnappschuß des Monats



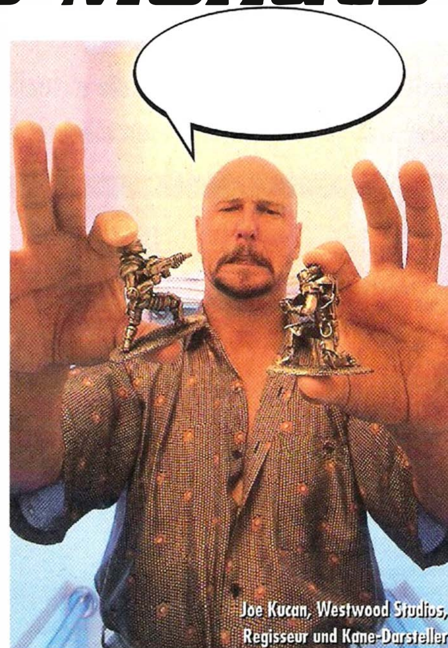
Chris Roberts, Digital Anvil, u. a. Designer von Wing Commander

Wie in jeder Ausgabe suchen wir eine witzige Sprechblase für den Schnappschuß des Monats. Der Gewinner im Monat Oktober ist **Dirk Schmausser** aus **Hamburg**. Wenn Sie für unseren neuen Schnappschuß ebenfalls eine gute Idee haben und ein Paket mit vier aktuellen Spielen gewinnen möchten, so schreiben Sie Ihren Vorschlag für das rechte Bild auf eine Postkarte und senden diese an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Stichwort:
Schnappschuss
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Oder senden Sie uns eine E-Mail an
schnappschuss@pcgames.de

Und noch einfacher geht's per Telefon: 0190 – 59 58 59 (DM 1,21 / Minute).

Einsendeschluß:
15. Oktober 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.


Joe Kucan, Westwood Studios, Regisseur und Kane-Darsteller

Vorschau

Die PC Games 12/99 erscheint am 3. November '99

GTA 2

100 % Spielspaß: Teil Eins ließ grafische Brillanz vollständig vermissen, schlug aber allein durch sein simpel-faszinierendes Konzept ganze Massen in den Bann. Verbrecherische Aufträge unter Zeitdruck, die Genauigkeit und Ruchlosigkeit erfordern, stehen ab nächstem Monat wieder an. Wir sagen Ihnen im Test, was sich verändert hat, und ob erneut heiße Gewaltdiskussionen entbrennen werden.



Tomb Raider 4 – The last Revelation

Nachdem ihr Antlitz von nahezu jedem Cover der Medienwelt lächeln durfte, widmet sich die aparte Archäologin Lara endlich wieder der Wiege ihres Weltruhms, dem Computer. Die Erwartungen sind hoch wie nie – schließlich haben die Entwickler fühlbare Einschnitte im Gameplay angekündigt. Die Überraschung dabei: Sofern alles nach Plan läuft, können wir Ihnen schon in der kommenden Ausgabe den großangelegten Test präsentieren..

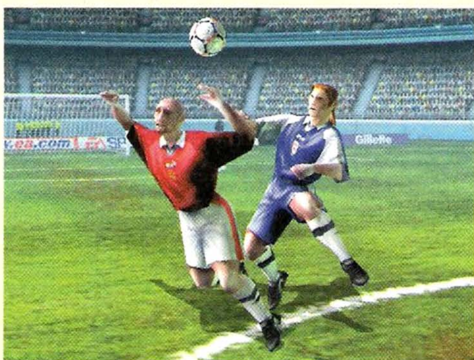


TIPS & TRICKS

Es bleibt dabei: PC Games liefert Ihnen dank eines ausgewählten Profi-Teams kompetente und aktuelle Lösungshilfen. In vier Wochen erwartet Sie darum bereits der zweite Teil zum *Age of Empires 2*-Ratgeber sowie Hilfen zum Komplexitätswunder *Homeworld*. Weitere Kandidaten für einen Platz auf den begehrten Seiten sind die siedelnden *Amazonen* aus dem Hause Blue Byte.

FIFA 2000

Bundesliga Stars 2000 war nett. Jetzt allerdings muß der Ableger das Feld zügig räumen: Der Platzhirsch kehrt zurück! FIFA 2000 ist fest angekündigt für den nächsten Monat und wird wohl einmal mehr neue Standards in seinem Genre setzen. Ob dem tatsächlich so ist, verkünden wir selbstredend erst nach eingehenden Prüfungsriten.



Indiana Jones und der Turm von Babel



Lassen Sie uns hoffen, daß Indiana Jones, lange vermißt – nie vergessen, zeitgleich mit Lara Croft in unseren Redaktionsräumen landet und für das heiß ersehnte Rennen Kopf an Kopf gerüstet ist. LucasArts hat sich jedenfalls mächtig ins Zeug gelegt, um grafisch wie spielerisch in der ersten Liga mitspielen zu können. Welches das stärkere Action-Geschlecht ist, beantwortet entsprechend PC Games 12/99. DAS wird ein Duell!